Club Nintendo

STREET FIGHTER II
SNES

The Legend of Zelda: A Link to the Past
SNES

Batman: Return of the Joker
NES
Game Boy™

Super Mario Land 2
Game Boy™

Volume 4 - 1992 Issue 6

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO - Spiele

Club Nintendo®

Konsumententip: Bitte achten Sie darauf, daß Sie nur österreichische bzw. schweizer Hardware und Software für Ihr NES kaufen. Software anderer Herkunft funktioniert auf Ihrem System nicht und kann Ihr System dadurch beschädigen. Diese unauthorisierten Importe unterliegen nicht den Garantiebestimmungen von Österreich und der Schweiz.

NES

Action Series

The Adventures of Bayou Billy
Airwolf
Balloon Fight™
Battletoads
Boulder Dash
Bugs Bunny's Birthday Blowout
Captain Skyhawk
Castlevania™
Castevania III
Clu Clu Land™
Cobra Triangle™
Double Dragon II
Double Dragon III
The Empire Strikes Back
Ghosts 'n Goblins™
Gradius™
Gunsmoke™
The Flintstones
Kung Fu™
Ice Climber™
Ikari Warriors™
Isolated Warrior
Life Force
Pinball
Pinbot
Puzznic
Robocop™
Rockin' Kats
Rush 'N Attack™
Section Z
Shadowgate
Shadow Warriors II
Silent Service
Skate or Die
Snake Rattle N' Roll
Snow Brothers
Solar Jetman
Startropics
Star Wars
Stealth ATF
Street Gangs
Terminator 2
Tiger Heli
Top Gun™
Trog
Trojan™
Urban Champion™
Wizards & Warriors
Wrath of the Black Manta
Wrecking Crew™

Brain Series

Adventures of Lolo
Adventures of Lolo 2
Adventures of Lolo 3
Dr. Mario
Kickle Cubicle
Tetris

Sport Series

Blades of Steel™
Double Dribble™
Goal!
Golf
Nintendo World Cup
Open Golf Tournament
Punch-Out!!™
Rad Racer™
R.C. Pro-Am™
Soccer
Super Off Road
Super Spike V'Ball
Tennis
Track & Field II
World Championship Boxing
World Wrestling™

Light Gun Series

Duck Hunt™
Gumshoe
To the Earth™
Wild Gunman™

Adventure Series

The Addams Family
Batman
The Battle of Olympus
Bionic Commando™
A Boy and his Blob
Defender of the Crown
Duck Tales™
Faxanadu™
Festers Quest™
Goonies II™
Kid Icarus™
IronSword
Legacy of the Wizard
The Legend of Zelda™
Little Nemo
Mega Man™
Mega Man 2™
Mega Man 3™
Metal Gear™
Metroid™
Mission Impossible
Robowarrior™
Rygar™
Simon's Quest
Solstice
Super Mario Bros.™
Super Mario Bros. 2™
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II
Tiny Toon Adventures
Yoshi's Egg
Zelda II - The Adventure of Link

Arcade Series

Bubble Bobble™
Donkey Kong™
Donkey Kong Classic™
Mario Bros.™
Paperboy™
Popeye™
Super Mario Bros. 3
Xevious™

Programmable Series

Excitebike™
Mach Rider™

COMING SOON

Blues Brothers
Bucky O'Hare
Captain America & The Avengers
M.C. Kids
Monster in My Pocket
Robin Hood
Pirates

GAME BOY

The Addams Family
Alleyway™
Balloon Kids
Batman 2
Battletoads
Bomber Boy
Boulder Dash
Bugs Bunny
Chase HQ
Castlevania
Castlevania II
Double Dragon
Duck Tales™
F1 Race
Fortified Zone
Golf
Gremlins 2
Hook
Home Alone
Kid Icarus
Kwirk™
Kung Fu Master
Lunar Cheese
Marble Madness
Mercenary Force
Metroid
Motocross Maniacs
Nemesis II
Nintendo World Cup
Paperboy
Pinball - Revenge of the Gator
Power Racer
Prince of Persia
Probotector
Qix™
Radar Mission
R-Type
Samurai Adventure
Skate or Die
Shadow Warriors
Side Pocket
The Simpsons
Sneaky Snakes
Snoopy's Magic Show
Solar Striker™
Spirit of F1
Star Saver
Super R.C. Pro-Am
Tennis™
Tiny Toons
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II
Turrican
Wizards & Warriors
Yoshi's Egg

COMING SOON

The Jetsons
Glücksrad
R-Type II
Super Hunchback
Super Mario Land 2
Super Off Road
Xenon II

Club Nintendo®

Österreich:
Postfach 83
5027 Salzburg

Schweiz:
Auf dem Wolf 30
4052 Basel

Super Mario Sagt

Nun, da Weihnachten schon wieder vor der Tür steht, haben wir eine ganze Ladung von Spielen dabei, die Dir beim Feiern helfen könnten! Für jedes Nintendo Videospielsystem - Super NES, NES und Game Boy™ - gibt es einige der tollsten neuen Spiele dieses Jahres!

Wir haben es geschafft, zwölf Super NES Berichte in diese Weihnachtsausgabe zu quetschen, mit dem heiß ersehnten, bodenerschütternden **"Streetfighter II"**. Mit seinem ausgeklügelten Kontrollersystem, der Unterschiedlichkeit der Spielfiguren und tollen Graphiken sollte dieses Spiel an der Spitze jeder Weihnachts- Wunschliste stehen! Doch es gibt auch eine Menge anderer Spiele, die ebenso toll sind, wie z.B. **"Teeange Mutant Hero Turtles IV - Turtles in Time"**, **"The Legend of Zelda - A Link to the Past"**, **"Lemmings"**, **"Super Probotector"** und **"Super Ghouls 'n' Ghosts"**. Unser Ziel, Qualitätsspiele für jeden Geschmack zu bieten, haben wir damit sicher erreicht!

Der Zeichentrick dominiert auf dem immer noch beliebten NES mit **"Tiny Toons"**, **"TaleSpin"** und **"Tom and Jerry"**, die alle spannende Unterhaltung versprechen! Da die Technik für die 16 Bit Spiele immer fortgeschrittener wird, geben diese Programme auch Ideen an das NES ab. Die Spiele werden dadurch tiefer und die Vielfalt und Qualität steigt. Sieh Dir nur die Graphiken und den Spielspaß der drei Zeichentrickspiele an. Das hervorragende **"Batman: Return of the Joker"** ist auch ein gutes Beispiel dafür!

Es gibt sogar etwas noch Besseres und das ist das Erscheinen meines supertollen neuen Spiels **"Super Mario Land 2"**! Es steht auch für alles, was ich vorher erwähnt habe, mit sechs actionreichen Welten, die es zu entdecken gilt, den besten Graphiken und dem tollsten Sound, den es je auf dem Game Boy™ gegeben hat! Es gibt auch noch sechs neue Game Boy™ Spiele, vom innovativen **"Prince of Persia"**, dem spannenden **"Batman: Return of the Joker"** und einem weiteren Spiel mit mir **"Mario & Yoshi"**, das ein tolles neues Knobelspiel ist!

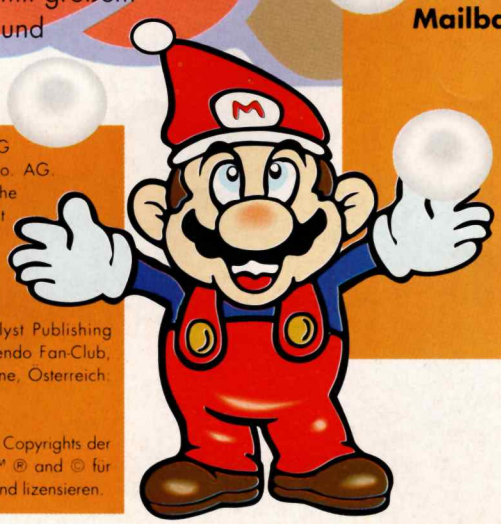
Jetzt bleibt mir nur noch, Euch allen für ein Jahr mit großem Spaß zu danken und Euch frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins neue Jahr zu wünschen!

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1992 Nintendo Co. Ltd. All Rights Reserved.

Prasident: Super Mario. Herausgeber: Mark Smith. Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd. Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

Alle Spieltiel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.



Inhalt

NES Reviews

Tiny Toons 4
Paperboy 2 5
Tom & Jerry 6
Mario and Yoshi 7
Tale Spin 8
Batman – Return of the Joker 9

Super Nintendo Reviews

UN Squadron 10
Super Smash TV 11
Rival Turf 12
Sim City 13
Top Gear 14
Teenage Mutant Hero Turtles IV – Turtles in Time 15
Street Fighter II 16
The Legend of Zelda – A Link to the Past 18
Lemmings 19
Super Ghouls 'n' Ghosts 20
Super Probotector 21
Super Adventure Island 22

Game Boy Reviews

Super Mario Land 2 26
Paperboy 2 27
Batman – Return of the Joker 27
Tiny Toons 28
Prince of Persia 28
Probotector 29
Mario and Yoshi 29

Tips and Tricks

Tips von den Profis 24
Leser Tips 25

Players' Corner

Spielerprofile 23
Höchstpunktzahlen/ Hitlisten 30
Mailbag 31

Club Nintendo News Siehe Mittelseiten

TINY TOON

Dizzy Devil

Plucky Duck

Furrball

Buster

Diese niedlichen und knuddeligen Kinder aus dem Zeichentrickland, die Tiny Toons, benötigen Deine Hilfe. Die Mitglieder dieser jungen Zeichentrickgeneration haben heldenhafte Vorfahren, aber in diesem Abenteuer sind sie auf sich allein gestellt, deshalb werden sie Deine Unterstützung brauchen!

Mad Max!

Der böse und scheußlich reiche Montana Max hat die zarte Babs Bunny entführt und hält sie in seinem Plüschschloß gefangen, er ist aber leider nicht für große Gastfreundschaft bekannt! Als Buster entdeckt, was mit Babs passiert ist, holt er einige Freunde zusammen, die ihm auf seiner langen und gefährlichen Reise durch "Acme" beherrschte Levels helfen!

Lerne Deine Helfer kennen

Busters Begleiter sind zu allem bereit und mit ihren jeweiligen Fähigkeiten gibt es fast nichts, mit dem sie nicht fertig werden.

Plucky Duck – Dieser seltsame kleine Enterich ist sehr praktisch, wenn Du den Motion Ocean erreichst, da er ein sehr guter Schwimmer ist. Er kann auch auf kurzen Distanzen erstaunlich gut fliegen!

Dizzy Devil – Dizzy ist sehr schnell auf den Beinen und sein Wirbelwind erlaubt es ihm mit Leichtigkeit durch Blöcke zu brechen. Auch Feinde sind hilflos gegen die Kraft seines Drehangriffs.

Furrball – Dieser flinke Kater kann Gebiete erkunden, die sonst unerreichbar wären, da er die Fähigkeit hat sich festzuklammern und zu klettern. Er ist ein echt cooler Typ und seine Wichtigkeit für Deine Suche sollte nicht unterschätzt werden!

Buster – Die Führungsrolle von Buster ist unbezahlbar und wir glauben, daß er auch eine kleine Schwäche für Babs hat. Dieser Bursche ist ein richtig netter Kerl und unternimmt alles, um sie zu befreien.

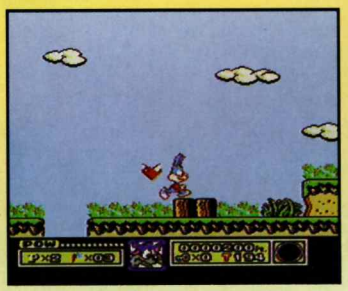
Gib Babs heraus!

Die Tiny Toon Gang hat eine sehr lange Reise vor sich und es werden ihnen viele Fallen, Gefahren und Feinde begegnen. Wähle die Figur für den jeweiligen Level sorgfältig aus und denke an das Terrain und die Hindernisse. Wenn Du die Figur wechseln willst, kannst Du immer einen Toonwechsler einsammeln.

Babs wartet auf Dich, also los, bevor sie zum Mittagessen für die Haie verarbeitet wird! Wir haben hier einige Hilfen vorbereitet, die Dich auf bestimmten Levels der Welten unterstützen sollen...

Achte auf die Geister im Feld der Schreie.

Eine ganz neue Abenteuerwelt wartet.



Zerbrich die Ballons für Extragegenstände.

Verwende Deine Freunde, um Dir zu helfen!

PAPERBOY 2™

Auf Dein Fahrrad!

Wenn Du jemals daran gedacht hast, ein bißchen zusätzliches Taschengeld zu verdienen, hier ist Deine Chance! Dieser Nachfolger des weithin beliebten "Paperboy" wird Dich zum Äußersten treiben, wenn Du versuchst, die Zeitungen an die Abonnenten zu liefern. Eine ganze Menge an Gefahren und exzentrischen Figuren wird Dir Deinen Job so schwer wie möglich machen!

GESUCHT!

PAPERBOY/GIRL FÜR MORGEN RUNDE. MUSS PÜNKTLICH UND ZIEMLICH FIT SEIN. ANFRAGEN DRINNEN.

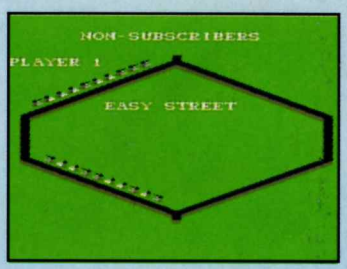
Auf der "Leichten Straße"

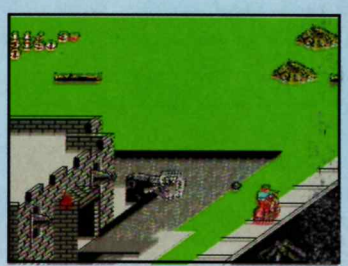
Jetzt, da Du Dir diese Position mit großer Verantwortung gesichert hast, mußt Du danach streben, die Nachrichten weiterzugeben. Allen Abonnenten die Zeitung zu liefern ist das Ziel des Spiels, aber das wird nicht leicht sein, mit dem ganzen Chaos, das los ist. Wütende Hunde, feuerspeiende Figuren und fahrende Kinderwagen sind nur einige der Probleme, die Dir auf Deinem Weg begegnen.

Kunden kündigen ihre Abos, wenn Du ihnen einmal keine Zeitung lieferst. Auch wenn Du ihre Fenster einwirfst, werden sie nicht mehr zu Deinem Kundenkreis zählen. Wenn alles perfekt zugestellt wird, bekommst Du dafür eine ganze Menge Bonuspunkte und Du wirst für Deine großen Anstrengungen mit einem Extraleben belohnt. Angenommen, Du überlebst eine ganze Woche in diesem Job, dann wirst Du auf eine noch haarsträubendere Route geschickt.

Ein guter Job

"Paperboy 2" ist voller Action von dem Moment an, in dem Du auf der "Leichten Straße" beginnst, bis zu den Rampen und Bollwerken auf dem Rad-Kurs. Du wirst Dich keine Sekunde langweilen und die Paßwortfunktion erlaubt es Dir immer dort ins Spiel zurückzukehren, wo Du aufgehört hast. Also, wenn Du schon immer für die Medien arbeiten wolltest, könnte das der Job sein, den Du schon immer gesucht hast!





TOM & JERRY™

Es ist eine Maus im Haus!

Sammle alle Käsestücke, die Du finden kannst, sie geben Dir Kraft.

Wow! Es warten weitere verrückte Zeichentrickfilm-Helden in dieser brillianten NES Adaption dieser klassischen Katz und Maus Zeichentrick Konfrontation! Nun kannst Du am Spaß teilnehmen und als Jerry begibst Du Dich auf die Suche nach seinem Neffen Tuffy, der sich in den Klauen des bösen Tom befindet!

Der Weg geht nach oben

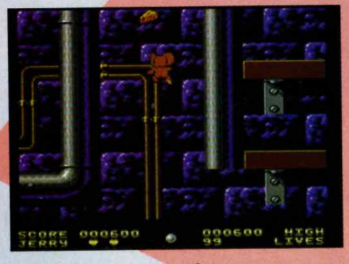
Jerry muß sich seinen Weg von seinem Haus im Keller bis hinauf in den Dachboden bahnen, wo Tom den kleinen Tuffy in einem Schrank eingesperrt hat. Seine Reise führt ihn durch alle Teile des Hauses und durch viele verschiedene Räume. Jede Szenerie hat ihre eigenen Gefahren, von der kakerlakenverseuchten Küche bis zum Badzimmer mit den Knirschern! Hier sind einige Tips, wie Du die Action in den Griff bekommst.

Die zahlreichen Spezialwaffen und Gegenstände kommen immer zur rechten Zeit!

Mächtiger Zwerg

Eine Maus von geringer Größe zu sein ist sehr praktisch für Jerry während des Spiels, da er auch in die winzigsten Ecken und Spalten kriechen kann. Er kann die Abflußrohre als praktische Abkürzung in die Küche benutzen und auch im Schutz von hohlen Wänden herumlaufen. Leider bringt ihm seine Größe auch leichte Nachteile, wenn er Tom am Ende jedes Gebietes begegnet. Verwende Deine List, Schnelligkeit und Beweglichkeit, um diese katzenhafte Bedrohung abzuwehren.

Besiege alle Feinde so schnell wie möglich und gehe dann weiter.



Suche immer das gesamte Gebiet ab, du weißt nie was Du finden kannst!

Es ist Tuffy!

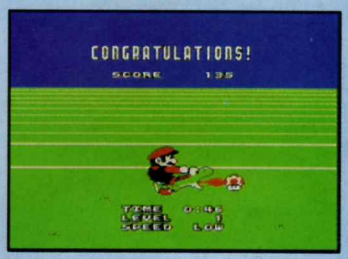
Dieser Titel ist voll mit toller Action und teuflisch schweren Spielszenen. Jerry ist ein entschlossener Kerl und Du kannst ihm helfen in diesem wunderbaren Zeichentrickabenteuer, wenn er sich auf den Dachboden begibt, um den hilflosen Tuffy zu befreien!

YOSHI™

Also, Knobelfans, schnappt Euch Eure Controller und macht Euch bereit für den neuesten kniffligen Titel auf dem NES. In den Fußstapfen von "Tetris", wird Euch dieses Spiel auf Euren Stuhlkanten halten, wenn Ihr versucht mit der Strategie und der Herausforderung fertig zu werden.

Bekannte Gesichter

Jeder, der jemals "Super Mario Bros." gespielt hat, wird sofort die Mitwirkenden in diesem Juwel von einem Titel erkennen. Alle Bösewichte, die Yoshi in der Vergangenheit kennengelernt hat, sind da, von Mario-verschlingenden Pflanzen bis zu den schrecklichen Gespenstern. Jede Figur ist noch unheimlicher, als die vorhergehende, aber mit ein bißchen Nachdenken, wird es Dir gelingen, den Bildschirm von diesen lästigen Kerlen zu säubern.



Mario bewegen

Wie in allen guten Knobelspielen dieser Art, ist das Ziel des Spiels, die Figuren, die immer schneller über den Bildschirm fallen, verschwinden zu lassen. Unten auf dem Bildschirm befindet sich Mario, der Dir zur Hand gehen wird. Wenn die Teile landen, kann Mario die Stöße hin- und herbewegen, um die passenden Teile zusammenzufügen. Indem Du zwei gleiche Figuren aufeinanderstapelst, verschwinden diese, damit wird der Stoß kleiner! Es ist schnell, es ist lustig und die kleinen grauen Zellen haben auch etwas zu tun. Du kannst die Geschwindigkeit einstellen, aber wir schlagen Dir vor, ganz langsam zu beginnen und dann immer schneller zu werden!

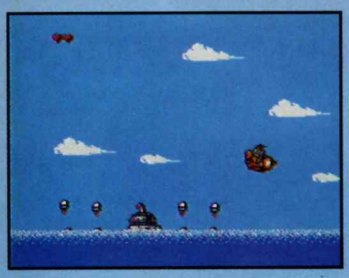
Bonuspunkte kann man erreichen, wenn man ein Ei von Yoshi baut. Du mußt nur zwei Teile von Eiern auf einem Stoß zusammensetzen. Zusätzlich läßt Du damit auch alle Figuren, die sich zwischen den beiden Eierhälften befinden, verschwinden.

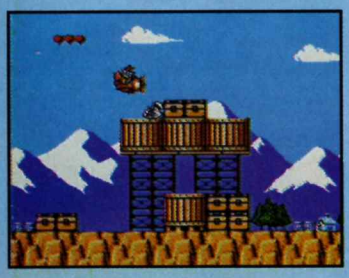
Wenn Du nach einem Spiel suchst, bei dem Du ein bißchen denken mußt, während auch Deine Reflexe getestet werden, kannst Du mit "Mario & Yoshi" nicht falsch liegen. Egal, wie alt Du bist, mit diesem Spiel besitzt Du stundenlange Unterhaltung mit alten Nintendo Freunden!

Disney's TaleSpin

Flieg hoch mit TaleSpin!

Der Himmel ist die Grenze, wenn Du in das Cockpit einer bescheidenen Ente springst und nach oben ziehst in ein weiters tolles NES Abenteuer von Disney!





Diese hochfliegende Adaption der Disney Zeichentrickserie ist vollgestopft mit herausfordernder Action, die auch den geübtesten Experten herausfordern wird! Eines ist sicher, es wird kein Picknick, wenn unser liebenswerter Gastgeber Baloo, der auf seiner normalen Route ist, um Fracht zu liefern, nicht allein da oben ist. Don Karnage und seine Piraten der Lüfte haben vor ihn herunterzuholen, was diesen Flug ziemlich gefährlich macht!

Es geht los

Insgesamt gibt es 8 spannende Levels in "TaleSpin". Jeder ist voll mit Gefahren, denen kein Pilot ausgesetzt werden sollte, aber Baloo ist ja auch kein normaler Pilot und seine Fliegerkünste kommen ihm gerade recht in diesem haarsträubenden Abenteuer!

Der erste Level bringt Dich im Flug über das Meer, mit einer Anzahl von Heli-U-Booten, die Dich abschießen wollen. Achte auch auf die Dampfer auf Deinem Weg zum U-Boot Endkampf. Das Baseball Feld ist die Szene für den zweiten Level, wo Du auf fliegende Bälle achten solltest! Unter dem Feld mußt Du einige ziemlich knappe Flugmanöver durchführen, denn das unterirdische Labyrinth will Dich davon abhalten, weiter in Dein Abenteuer vorzudringen!

Es gibt eine Menge Dinge, die Baloo auf dem Weg einsammeln kann, die alle sehr hilfreich sein können. Herzen geben ihm Durchhaltevermögen, das er dringend braucht und auch ganze Ladungen von Extrapunkten können mit den Früchten eingesammelt werden. Wenn Du Glück hast, entdeckst Du vielleicht auch den geheimen Bonuslevel...

Checks vor dem Abflug

Damit Baloo gut weiterkommt, ist es wichtig, Kisten und Geldsäcke einzusammeln. Jedes Mal, wenn er einen Level beendet, schaut er in der Werkstatt vorbei, wo sein Flugzeug repariert und verbessert wird. Je mehr Gegenstände er während seines Fluges gesammelt hat, desto mehr kann er für die Verbesserung seines Fliegers ausgeben. Es gibt eine Reihe von Artikeln, die Baloo kaufen kann, um seine Ente aufzufrisieren. Er kann einen neuen Motor bekommen, der seine Geschwindigkeit in der Luft erhöht, oder er kann den Aufbau verstärken lassen, dadurch wird die Maschine besser haltbar. Er kann auch seine Feuerkraft erhöhen, damit er seinen fliegenden Feinden gewachsen ist. Egal, was Du auswählst, das Geld ist sicher gut angelegt!

Auf in den Himmel

Du hast garantiert viele unterhaltsame Stunden als Co-Pilot von Baloo. Das Spiel ist vollgestopft mit herausforderndem Spielspaß, wenn Du um die Vorherrschaft am Himmel gegen den bösen Don Karnage & Co kämpfst. Hoffentlich bist Du schwindelfrei!

© Disney

BATMAN™ RETURN OF THE JOKER™

Batman ist wieder da! Der Mann mit dem dunklen Umhang und der mysteriösen Identität ist wieder einmal von den gemeinen und bösartigen Taten der Feindes Nummer Eins - des Jokers - aus seinem Versteck hervorgelockt worden. Nun muß der Ritter der Dunkelheit seine Kräfte wieder einmal einsetzen, wenn er gegen diese verrückte Bedrohung kämpft, die die Existenz von Gotham City zu beenden droht...

Das ist nicht zum Lachen!

Genauso, wie im original "Batman", hat der Mann mit dem Umhang alle Hände voll zu tun, denn der Joker hat einen eigenartigen Sinn für Humor, der in der ganzen Stadt Zerstörung auslöst. Batman muß Erfolg haben, wo andere versagen, seine Bat-Fähigkeiten werden bis an die Grenze beansprucht in sieben erstaunlichen Stufen mit insgesamt fünfzehn Levels! Von der Gotham Kathedrale durch die Schneeberge und in eine Armeebasis muß Batman sich mit den hinterhältigen Fallen des Jokers herumschlagen und dabei auch noch eine Auswahl an Bösewichten bekämpfen. Du begegnest dem Prinzen des Verbrechens in einem großen Showdown auf der Ha-Ha-Hacienda Insel und kannst sicher sein, daß die Funken sprühen werden!

Batmans Werkzeuge.

Zack!

Du kannst sicher sein, daß dieses Spiel starke Schläge beinhaltet und die Action dehnt sich über ganz Gotham City aus. Der Joker ist ein schlüpfriger alter Burscher, aber auf keinen Fall unbesiegbar. Batman hat seine Pläne schon einmal durchkreuzt - kann er den Joker nun auf der anderen Seite seines Gesichts zum Lachen bringen?

Batmans Kampfwerkzeuge

Neben seiner unglaublichen Geschwindigkeit und Beweglichkeit besitzt Batman auch eine ganze Reihe von Waffen, die er sammeln und während des Spiels einsetzen kann. Zerstöre einfach alle Boxen und Kisten, um die Waffenzeichen zu finden - sobald sie sichtbar sind, kannst Du die Waffe wechseln, indem Du darauf feuerst.

C - Cross Bow - Der große Bogen ist eine sehr mächtige Waffe, die alle Feinde besiegt, aber sehr langsam nachlädt.

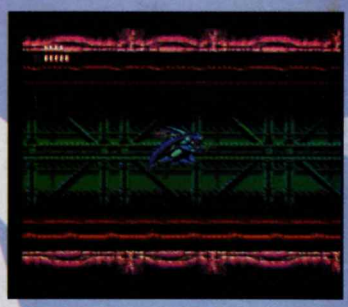
N - Neutraliser - Der Neutraliser sendet eine elektrische Welle aus, die jedem Feind einen Schock versetzt!

S - Shield Star - Der Schildstern erlaubt es Dir, Sternen-Darts in drei verschiedene Richtungen zu schießen. Das ist toll, wenn Du von oben angegriffen wirst.

B - Batarang - Der treue alte Batarang hängt sich an die Feinde auf dem Bildschirm.

Eine neue Fledermaus in der Gotham Kathedrale!

Dieses Lagerhaus könnte Dir schlecht bekommen.



Fliege los und zerstöre die Mechanoiden.

Der schlüpfrige Schneeberg läßt Dich kalt.

Keine Sache zum Lachen.

U.N. SQUADRON

Hier ist der Kontrollturm an UN Squadron Anführer. Bitte gehen sie in Gebiet 88 und zerstören sie die feindlichen Bauten. Ihr Ziel ist die Frontbasis von Projekt 4, die östlich von ihrer jetzigen Position liegt. Unser Vorstoß ins feindliche Territorium verlangt, daß diese Mission erfolgreich ist. Zerstörung ist oberstes Gebot. Verwenden sie die Radar-Ausweichtechnik und nähern sie sich so tief wie möglich. Wichtige Mission. Bericht nur über Erfolg. Ende.

Ein neuer Tag, ein neuer Luftkampf für die Mitglieder des UN Squadron, wenn sie sich in die Höhen des Himmels schwingen, um an diesem tollen Abschußspiel teilzunehmen!

Im Hangar

Bevor Du Dich in die Action werfen kannst, mußt Du all Deine Hausaufgaben machen und Dich für diese wichtige Mission vorbereiten.

Personal – Du kannst unter 3 Piloten für diese Mission auswählen.

Shin Kazama – Shins Fähigkeiten und Lernwille sind ein großer Vorteil. Er kann alle Waffensysteme schnell beherrschen und sein Powerlevel steigt schneller, als der seiner Kollegen.

Mickey Scymon – Mickey besitzt unglaubliche Gewandtheit und ist berühmt für seine Fähigkeit viele Waffen gleichzeitig benutzen zu können. Auch sein Wissen über spezielle Waffen kann wertvoll sein.

Greg Gates – Greg ist ein Veteranenpilot und hat mehr Action gesehen, als er sich erinnern will. Ein harter Bursche, der sich schnell von Kampfschäden erholt.

Da ist auch McCoy, der Crew Chef. Er hilft Dir, Dein Flugzeug und Deine Waffen auszusuchen.

Wolken und Gedränge!

Der Himmel über Gebiet 88 ist der Alptraum jedes Luftverkehrs-Controllers. Eine ganze Armee von verschiedenen Kampffliegern wurde von Projekt 4 ausgesandt, um Dich im Sturzflug zurück auf die Erde zu schicken. Du mußt ziemlich geschickt sein, um Dein Flugzeug durch diesen endlosen Kampf zu steuern, sonst wirst Du überhaupt keinen Bericht abgeben können.

Kraftverstärker tauchen während des gesamten Spiels auf, die, wenn sie eingesammelt werden, Deinen Flieger verbessern, indem Deine Power verstärkt wird oder Du Geld auf Dein Fliegerkonto bekommst. Das Geld erweist sich als sehr hilfreich, wenn Du den Hangar nach jedem abgeschlossenen Sektor besuchst, denn damit kannst Du bessere Waffen und Flugzeuge kaufen.

Am Ende jedes Sektors begegnet Dir ein schrecklicher Wächter, der fest entschlossen ist, sein Gebiet zu verteidigen, in das Du eindringen willst, das endet immer in einem spektakulären Kampf!

Fliegen im Angesicht der Angst

"UN Squadron" besteht aus zehn tollen Levels der höchsten Qualität. Die Missionen, die Du bekommst, unterscheiden sich sehr stark, von tiefen Bomberflügen bis zu Luftkämpfen hoch am Himmel mit den besten Fliegern von Projekt 4. Du kannst die Missionen in jeder beliebigen Reihenfolge fliegen, indem Du Deine Karten Koordinaten während der Auftragserteilung wählst. Es sind aber alle Missionen wichtig für die gesamte Kampagne, also plane Deine Route sorgfältig!

Mach Dich bereit!

Super Smash TV ist eine erstaunliche Umwandlung eines Spielhallen Hits, der auf der ganzen Welt sehr erfolgreich war. Mach Dich bereit, das Dach einzureißen mit der heißesten und gefährlichsten Schußaction, die Du jemals irgendwo gesehen hast! Dieses Spiel macht Dich entweder fertig oder Du wirst begeistert sein, aber Du wirst auf jeden Fall am Kragen gepackt und geschüttelt!

SUPER SMASH T.V.

Punks sind Preise!

Du bist der einzige Bewerber für eine Show des zukünftigen Smash TV und alles ist möglich, wenn Du Dich ins Scheinwerferlicht begibst und Millionen von Fernsehzuschauern Dich beobachten.

Du mußt Dir Deinen Weg durch die zahlreichen Stufen der Smash TV Studios bahnen, die mit einer Horde verrückter Mutanten und keulenschwingender Mechanoiden verschmutzt sind. Wenn Du den scheinbar endlosen Strom von feindlichen Bewohnern bekämpfst, mußt Du im Studio herumlaufen und die erscheinenden Preise einsammeln. Und es gibt eine Menge hilfreicher Gegenstände, die Du schnappen solltest. Videorekorder, Toaster und sogar ein tolles neues Auto können Dir gehören, wenn Du den Level schnell genug beenden kannst!

Du findest auch einige hilfreiche Waffen, wie Granaten, Raketen und Bomben, die gerade recht kommen, um die Zeit zu stoppen, wenn Du Dich gegen die Horden von Bösewichten wehrst.

Gib gut acht

In dieser Game Show gilt es, keine Zeit zu verlieren - Du bekommst keine Chance für Deine Mutter in die Kamera zu winken. Bevor Du weißt, wie Dir geschieht, wird das Studio überrannt von eine Bedrohung, die Dir viele Gelegenheiten gibt, zu zeigen, wie schnell und genau Du spielen kannst! Du solltest in der Lage sein, die Beute zu schnappen und selber intakt zu bleiben, während Du die zahlreichen Waffen und anderen Gegenstände einsammelst, die von Zeit zu Zeit erscheinen.

Verteidigung

Mehrfachschuß - Diese dreischußige Waffe feuert durch die Cyborgs!
Granatwerfer - Richtet großen Schaden bei guten Treffern an!
Raketenwerfer - Am besten für weite Schüsse, zerstört alles in ihrem Weg.
Doppelschuß - Doppelte Kraft der normalen Waffe.

Verteidigung

Kraftfeld - Macht Dich kurzzeitig unbesiegbar.
Bombe - Kabum! Damit kannst Du den gesamten Bildschirm abräumen!
Beschleunigung - Vergrößert Deine Geschwindigkeit, damit Du Dich schnell in Sicherheit bringen kannst.
Schutzschild - Ein Schutzschild, der schneidet.
Dude! - Ein Extraleben!

Bewerber Ecke

Smash TV wird Dich ans Limit drücken und es bleibt abzuwarten, ob Du Dich sicher durch dieses Getümmel bewegen kannst. Du mußt blitzschnelle Reflexe und Nerven aus Stahl haben, um dieses heiße Spiel zu überstehen, wenn es Dir zu heiß wird, verlasse das Studio! Viel Glück - Du wirst es brauchen!

RIVAL TURF!™

Die Street Gangs nehmen in LA überhand, mit dem bösartigen und gemeinen Big Al, als Anführer der sogenannten Street Kings. In einem Akt purer Provokation hat er nun die Freundin von Jack Flak, Heather, gekidnapped, offensichtlich, um ihn und seinen Polizeifreund Oozie Nelson in eine Falle zu locken! Doch keiner der beiden Männer hat Angst zu schwören, daß, egal, wie gefährlich die Straßen sind, sie kämpfen werden, um sie zurückzubekommen!

Jacks Spezialangriff ist der "Sweep Hurricane".

Oozies Spezialangriff ist der wirbelnde Storm Bomber.

Den Rival Turf betreten

Du kannst Dich durch sechs enorme Level kämpfen und dabei noch Deine Spielfigur auswählen, wenn Ihr zu zweit spielt, könnt Ihr gemeinsam zur Sache gehen!

Jack Flak – Jack ist ein echter Straßentyp mit einer Anzahl an Schlägen, Kicks und Backdrops zur Auswahl.

Oozie Nelson – Oozie ist ein muskulöser und wilder Kerl, der sich auf seine Wrestling Fähigkeiten verläßt, um Gegner in den Boden zu stampfen!

Um die harten Burschen auf der Straße zu besiegen, mußt Du sie bekämpfen, bis ihre Energie, die auf dem Bildschirm angezeigt wird, völlig aufgebraucht ist. Lerne die unterschiedlichen Farben auf der Energieanzeige kennen - sie muß rot werden, bevor Du wirklichen Schaden anrichten kannst!

Es gibt auch bestimmte Waffen, so wie Messer und Ziegelsteine, die Du verwenden kannst, um Deine Feinde nieder-zuschlagen. Essensgegenstände füllen Deine verlorengegangene Energie wieder auf.

Auf die Straßen

Die Action bringt Dich von der 61. Straße bis in das geheime Versteck der Street Kings. Jedes Gebiet besteht aus einer Anzahl an Abschnitten, von denen jeder gefährlicher als der vorhergehende ist...

Level Eins - 61. Straße zum City Stadion

Die Action beginnt vor der Polizeistation auf der 61. Straße, wo die Street Kings sich in der Hoffnung auf einen Kampf versammelt haben. Diese Kerle spielen nicht fair und kommen mit Schutzvorrichtungen angerückt. Es sollte aber nicht allzu schwierig werden, sie zu besiegen, obwohl Warrior schon einige Schläge einstecken kann! Von der Bushaltestelle aus solltest Du eine Fahrt zum City Stadion unternehmen. Potentielle Angreifer solltest Du mit hohen Kicks und Uppercuts abwehren. Sobald Du am Stadion angelangt bist, mußt Du einen Weg an einem schwertschwingenden Geist vorbei finden!

Level Zwei - City Stadion zu LA Wolkenkratzern

Dein Weg ins Stadion ist von Seiten der Street Kings irgendwie erwartet worden und sie sind bereit und warten nur noch auf Dich! Du mußt eine ganze Horde abwehren, bevor Du in die Umkleideräume vordringen kannst. Dort findest Du aber mehr als Kleider in den Schränken! Um wieder herauszukommen mußt Du Dich über einen Parkplatz schlagen, auf dem die Street Kings versuchen, Dich mit einem Cadillac Cabrio zu überfahren!

Weitere vier Levels sind vollgestopft mit Action im Stil der Straßenkämpfer. Wagst Du es, den "Rival Turf" zu betreten?

SIMCITY

Sim City ist eine ganz neue Art von Spiel, in dem Du die Gelegenheit bekommst, eine komplette neue Stadt aufzubauen, mit hohen Gebäuden, Industriegebieten, Kraftwerken und Flughäfen! Das ist nicht nur ein total innovatives Konzept, es ist auch fesselnd und gedankenanregend!

Willkommen Herr Bürgermeister!

Als der Bürgermeister einer jetzt noch ungegründeten Stadt mußt Du die Anlage sorgfältig planen. Wollen die Leute wirklich neben einem Kraftwerk wohnen? Und wie sollen diese Leute hergeholt werden? Geschäftszonen sind gut, aber die Menschen müssen auch Leben und irgendwo Geld verdienen! Wie steht es mit der Luftverschmutzung? Verkehrsstaus? Und Steuern - vergiß die Steuern nicht...

Die Stadt planen

Es gibt 1000 verschiedene Landschaftsvarianten, auf denen Du Deine Stadt bauen kannst. Sobald Du Dich für eine entschieden hast, mußt Du die Anlage planen, wo sollen die Kraftwerke, Wohngebiete, Parks, Polizei- und Feuerwehrstationen hin und so weiter. Es gibt viel Arbeit zu erledigen, aber das alles kostet Geld...

Zonen – Es gibt drei Zonen - zum Wohnen, für Geschäfte und Industrie - die strategisch ausgewogen angelegt werden müssen. Es hat keinen Sinn, mehr Industriezonen zu haben, als Wohnhäuser!

Straßen und Schienen – Die Menschen müssen ein Transportmittel haben. Straßen sind praktischer, aber die Bahn vermeidet Verschmutzung und Staus. Das ist ein Dilemma!

Stromkabel und Kraftwerke – Du mußt Deine Stadt mit Strom versorgen, aber willst Du lieber ein Kohlen- oder ein Atomkraftwerk? Und vergiß die Stromkabel nicht - Deine Stadt muß mit dem Kraftwerk verbunden sein! Das ist auch nicht billig, es ist also wichtig, Energie zu sparen!

Polizei und Feuerwehr – Jede Stadt hat ihre unangenehmen Elemente, es ist also sehr wichtig, die Polizeistationen strategisch richtig zu plazieren. Das gilt auch für die Feuerwehr, die es nicht zu weit zu einem Brand haben sollte!

Andere Überlegungen

Parks sind wichtig für die Einwohner, aber auch ein Fußball Stadion wird gewünscht, obwohl die Preisdifferenz zwischen den beiden beträchtlich ist. Damit das Geschäft und die Industrie blühen, müssen Seehäfen und Flugplätze angelegt werden. Du bekommst auch "Geschenke" angeboten, von Parks, Zoos und Casinos, bis zu Windmühlen, Monumenten und Banken.

Wirtschaft – Begrüße Dr. Wright - er wird Dir gute Ratschläge darüber geben, wie Du vorankommst und wie die Menschen reagieren. Er hat auch viel über Steuern zu sagen, die Du am Ende des Jahres einsammeln mußt. Niedrige Steuern ziehen neue Bürger an, aber Du mußt auch überleben!

Die öffentliche Meinung ist wichtig und direkt von den Steuersätzen und den öffentlichen Mitteln abhängig. Die Macht der Menschen ist wie ein gefährliches Tier, wenn es gereizt wird, es ist also besser sie bei Laune zu halten, indem die Steuern gesenkt werden oder man ein Fußball Stadion baut (setze hier die richtigen Prioritäten, jetzt!)

Graphiken, Karten und Statistiken stehen Dir auf Knopfdruck zur Verfügung. Sie sind ein guter Hinweis darauf, wie Du wirtschaftest. Andere Punkte, wie Verbrechen, Verschmutzung, Verkehrsdichte und Überbevölkerung müssen bedacht werden, Vorausdenken ist also ein wichtiger Faktor für eine erfolgreiche Stadt!

Wenn Du ein bißchen bösartig bist, kannst Du immer eine Katastrophe heraufbeschwören. Feuer, Tornados, Flutwellen, Erdbeben und auch ein oder zwei Monster können gerufen werden. Dadurch entstehen unheimlicher Schaden und Zerstörung in Deiner Stadt.

"Sim City" beinhaltet so viele Elemente, daß es unmöglich wäre sie alle hier aufzulisten. Du kannst Deine Stadt abspeichern, damit Du später weiterspielen kannst. Wähle eines von sechs vorprogrammierten Szenarios aus, suche Dir einen der drei Schwierigkeitslevels aus, studiere Landkarten in 3-D und noch vieles mehr. Du wirst sicher feststellen, daß bei diesem Spiel die Zeit im Flug vergeht!

TOPGEAR

Speziell für alle Geschwindigkeits Freaks gibt es nun "Top Gear", ein Rennspiel von unerreichter Schnelligkeit und Spannung, das Dich nur so in den Fahrersitz drücken wird! Wenn Hochgeschwindigkeitsaction Deine Sache ist und Du den Fuß fest auf das Gaspedal stellen willst, wird Dir der Inhalt dieser high-power Packung gefallen.

Schalte in den obersten Gang

Anders, als in anderen Rennspielen, findest Du bei "Top Gear" einen Wettkampf mit High-Performance Sportwagen auf Straßenrennen rund um die Welt. Wähle Deine Vorlieben aus einer Anzahl an toll aussehenden Fahrzeugen aus und bereite Dich dann in der Box auf ein großes Starterfeld vor. Während des Spiels ist der Bildschirm geteilt und zeigt Dir Dein Auto und das des Computers. Dadurch kannst Du im Auge behalten, wie es vorangeht und Deine Strategie planen. Deine Mitstreiter sind entschlossen über die Ziellinie zu gelangen, bevor Du es schaffst und wollen Dich am Überholen hindern!

Meilen voller Action!

Die echte Spannung von "Top Gear" kommt ins Spiel, wenn Du losrast und nicht nur mit den anderen Fahrern fertig wirst, die um den ersten Platz kämpfen, sondern auch mit den Haarnadelkurven, Hügeln und scharfen Kurven, die in alle Richtungen gehen. Der Effekt holpriger Straßen und hoher Geschwindigkeit ist echt erstaunlich - Du wirst feststellen, daß Du Dich wahrhaftig in die Kurven legst!

Es gibt insgesamt acht Rennstrecken, von Südafrika bis Skandinavien, jede mit ihren eigenen Gefahren und Hindernissen. Wenn zwei Spieler ihr Glück versuchen wollen, können sie auf dem geteilten Bildschirm konkurrieren. Während den Boxenstops werden als Teil des Spiels auch die Autos repariert oder nachgetankt.

Tolle Räder

Hier ist eine kurze Vorschau auf die Rennmaschinen, die Dich zum Ruhm führen können. Jede hat ihre eigenen Vorteile, aber es liegt an Dir zu entscheiden, welche am besten zu Deinem Stil paßt!

The Cannibal - Der Kannibale ist die schnellste Maschine auf der Strecke, aber dadurch verbraucht er viel Benzin, was bedeutet, daß Du öfter einen Boxenstop einlegen mußt, wenn das Rennen lange dauert.

The Razor - Sieh Dir nur diese Aerodynamik an! Dieses Baby schneidet nur so durch die Gegner mit minimalem Zug und maximalem Stil.

The Sidewinder - Dieses Modell bietet gute Lenkbarkeit und einen perfekten Benzinverbrauch.

The Weasel - Nicht das schnellste Auto auf der Strecke, aber mit guter Allroundleistung.

Der Foot Clan macht vor gar nichts halt, in seinem Versuch, New York in die Knie zu zwingen. Diesmal haben Shredder und seine bösen Clowns einen Roboter gebaut, der es geschafft hat, die Freiheitsstatue während der Hauptsendezeit des Fernsehens zu entwenden! Es gilt keine Zeit zu verlieren - die Turtles müssen Shredder davon abhalten, die Statue zu zerstören, aber diesmal könnte sich der Foot Clan als zu stark für sie erweisen...

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV TURTLES IN TIME

Super Turtle Taktik

Anders als in den bisherigen Turtle Spielen, haben die Turtles diesmal verschiedene Charakteristiken, sowie auch eine ganze Menge neuer, toller Fähigkeiten. Leonardo ist ein ausgewogener Turtle, mit keinen besonderen Stärken oder Schwächen, Michaelangelo schwingt eine mächtige Waffe, doch ist nicht so stark in Laufangriffen, Don ist etwas langsamer, doch seine fliegenden Kicks machen das mehr als wett und Raph ist der schnellste und hat eine fürchterliche Spezialattacke! Wähle Deinen Turtle sorgfältig und, wenn Du im simultanen Zwei-Spieler-Modus bist, versuche Figuren zu wählen, die sich in Stärken und Schwächen kompensieren.

Shredder finden

Die Action starten in der Stadt, wo der Foot Clan sich bereits versammelt hat. Nichts zu ernstes, aber sogar diese Clowns können ein bißchen Ärger machen, wenn sie alle zusammenkommen. Ein laserfeuernder Android und Baxter kommen auch dazu, um die Turtles zu verprügeln, aber Du solltest mit einigen kleinen Kratzern davonkommen.

Durch die Gassen und die Abwasserkanäle kämpfen sich die Turtles, wo sie mit Meka Turtle, Roadkill Rodney und einer Menge bewaffneter und gefährlicher Foot Clan Soldaten fertig werden müssen. Sie sollten unterwegs nach Pizza Ausschau halten, die ihre Energie wieder auffüllt!

Das Technodrom ist das nächste Angebot, komplett mit unzähligen Fallen und vielen Foot Clan Wächtern. Am Ende wartet Shredder, doch das kann noch nicht das Ende sein? Du hast Recht - das ist erst der Anfang!

Von hier aus wirst Du in der Zeit zurückgeschickt, bis in ein prähistorisches Zeitalter! Dort mußt Du Dich durch zahlreiche Arten von Levels kämpfen, einige sind z.B. piratenverseucht, eine Stufe spielt im Wilden Westen 1885 und eine weitere gibt es in der Zukunft. Shredder stellt sich diesmal als ebenbürtiger Gegner für die Turtles heraus.

Andere Eigenschaften

"TMHT IV" macht es Dir möglich, direkt gegen einen Freund in einem Turnier zu spielen, in Zeitrennen mitzumachen, wo Du einen Abschnitt so schnell wie möglich beenden mußt und Du kannst auch zwei Turtles gleichzeitig gegen die Bösewichte antreten lassen. Zusätzlich gibt es auch noch zwei Farbmodi, Turtle Sprache, tolle Kontrollen und einige der coolsten Graphiken und Soundtracks auf dem Markt!

Achte auf diese Laser!

Sei nett zu den Leuten auf der Gasse!

Surfen in den Kanälen!

Sieh Dir diese Bewegungen an, Mann!

Es gibt auch einige normalere Bewegungen, sowie auch einige verbotene. Die Turtles haben noch nie so gut ausgesehen und gekämpft!

Toll, wie das Turtle "Katapult" die Foot Clowns vom Bildschirm wirft!

Der "Peitschenangriff" verursacht sicher jedem Feind schlimme Kopfschmerzen!

Ramme Dich direkt in den Feind!

Vergiß nicht die Spezialbewegungen der Turtles!

STREET FIGHTER II™

Wagst Du es, die World Warriors zu bekämpfen?

Ohne Zweifel ist "Streetfighter II" eines der beliebtesten Spiele der Videospiel-Geschichte. Es ist bereits ein Bestseller in Japan und den USA und nun kommt es auf Deinen Bildschirm, mit Action, die Du noch nie zuvor erlebt hast!

Streetfighter II überleben

"Streetfighter II" ist ein Mann-gegen-Mann Schlägerspiel in dem Du rund um den Globus reisen mußt und andere Kämpfer besiegen solltest, die alle von sich behaupten, der Ultimative Streetfighter zu sein. Mit acht Figuren, unter denen Du auswählen kannst, jeder mit seinen eigenen einzigartigen Fähigkeiten und Bewegungen, plus acht Schwierigkeitslevels und einem phantastischen Zwei-Spieler-Modus, besitzt "Streetfighter II" alle Zutaten für spektakulären Spielspaß und den Anreiz, immer weiterspielen zu wollen!

Angriffe und Verteidigung

Bestimmte Dinge passieren während des Verlaufs eines Kampfes, die den Ausgang ziemlich beeinflussen können. Wenn Dein Gegner z.B. kurz betäubt ist, kannst Du ungehindert näherkommen und Deine mächtigste Attacke starten. Es könnte auch möglich sein, daß ihr euch gegenseitig zur gleichen Zeit KO schlagt - das passiert im Zwei-Spieler-Modus häufiger! Um Dich gegen einen Angriff zu schützen, kannst Du entweder einen Salto machen oder Dich mit Deinen Händen schützen, es wird aber nicht empfohlen, in die Defensive zu gehen - der einzige Weg zum Sieg ist der Angriff!

Zwei Spieler Kämpfe

"Streetfighter II" macht es Dir auch möglich, direkt gegen einen Freund anzutreten. Du kannst jeden Kämpfer und jeden Kampfort auswählen. Es gibt auch eine Handicap Funktion, die den Kampf fair gestalten soll!

Vorstellung der Mitstreiter

Es gibt acht Figuren, unter denen Du auswählen kannst. Sie alle besitzen ihre eigenen einzigartigen Bewegungen, wie auch wenige Spezialangriffe. Eines der Hauptmerkmale von "Streetfighter II" ist, daß man diese individuellen Fähigkeiten je einem der Knöpfe auf dem SNES Controller zuordnen kann und dadurch den Kampf umfangreicher und intensiver gestalten kann! Um einen Kampf zu gewinnen, mußt Du im Grunde nur Deinen Gegner niederschlagen und all seine Energie vernichten. Nachdem Du in zwei Kämpfen gesiegt hast, gewinnst Du auch das Match, dadurch kann derjenige, der den ersten Kampf verliert, seine Chancen für die kommenden Schlägereien wahren!

Die gesamte Konkurrenz in "Streetfighter II" basiert auf dem KO Prinzip - Du mußt zu allen anderen Kampfturnier-Szenen reisen und dort siegen, dann kannst Du weiter in das nächste Land fliegen. Sobald alle anderen Teilnehmer besiegt sind, kannst Du Dich den vorherigen Gewinnern der Streetfighter stellen!

Die zur Verfügung stehenden Figuren besitzen eine Vielzahl von Bewegungen und Angriffen. Wir haben nur einige aufgelistet, um Dir eine Idee von den zerstörerischen Möglichkeiten jedes einzelnen zu geben!

Ryu

Ken – Wenn in der Enge, verwende Flammenkugel!

Alter 28 **Größe** 1,75m
Gewicht 75 kg
Blutgruppe 0

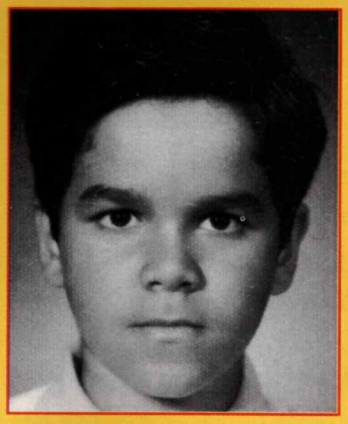
Aus dem Herzen Japans kommt ein sehr geschickter und schneller Kämpfer, der in den Kampftechniken gut ausgebildet ist. Ryu ist ein klassischer Kämpfer dieses Stils und sein Hagel an Fußtritten, hohen Kicks und Roundhouses machen ihn sehr mächtig. Geschwindigkeit ist ebenfalls einer seiner Vorteile, also sollten Anfänger vielleicht ihn wählen.

Individuelle Bewegungen: Hohe Kicks, fliegende Kicks, Fußtritte, Rückenwurf
Spezialitäten: Drachenschlag, Flammenkugel, Hurricane Kick

Alter 27 **Größe** 1,75m
Gewicht 84 kg
Blutgruppe B

Ken war ein Mitschüler im Dojo, von Ryu. Nach abgeschlossenem Training kehrte er aber in seine Heimat Amerika zurück. Obwohl sie ähnliche Fähigkeiten besitzen, ist Ken ein bißchen stärker, da er muskulöser ist, doch seine Schnelligkeit leidet darunter. Er ist am besten, wenn er Dir nahe kommen kann und seine Würfe verwendet.

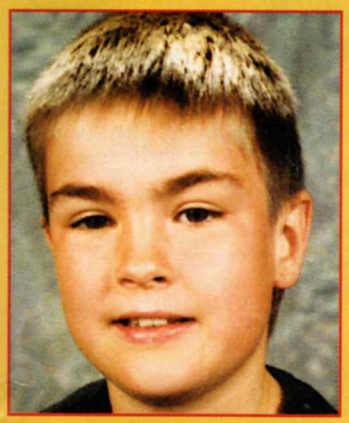
Individuelle Bewegungen: Rollen und Werfen, Uppercut, Roundhouse, Fußtritte
Spezialitäten: Drachenschlag, Flammenkugel, Hurrican Kick


Mahdi Rahimi

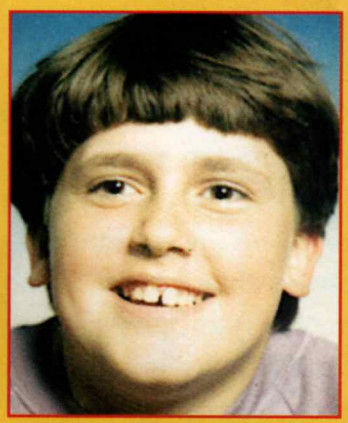
Peter Penka

Christian Fromwald

Lisa Hutthaler


Manuel Winkler

Thomas Ehmann


Bernhard Burjan

Corinna Wallenbock

Mario Schweiger

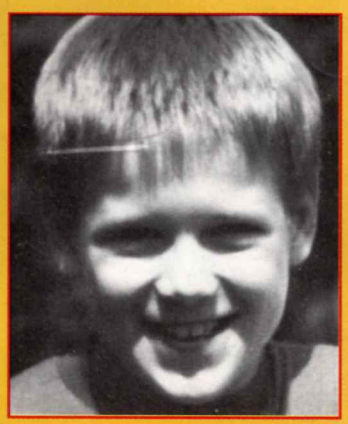
Tanja Pfitscher

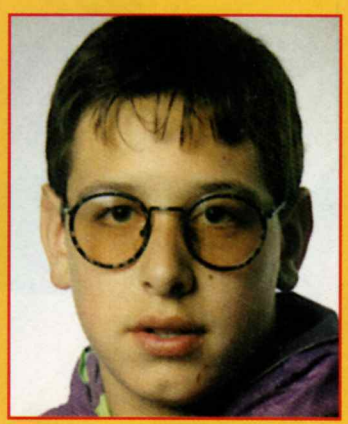
Johann Schedlberger

Christoph Hutthaler

Ulrike Manhart

Oliver Aly


Martin Riedmann


Seppi Poley

Wichtig!

Sieh Dir den runden, roten Aufkleber gut an! Diese Marke wird jetzt auf den Game Boy–, NES– und Super NES–Spielverpackungen aufgeklebt, die offiziell in die Schweiz importiert wurden. Du bist dann sicher, dass Du – falls nötig – Garantie– und Serviceleistungen beanspruchen kannst. Auch bekommst Du mit den so markierten Spielen ganz sicher eine deutschprachige Spielanleitung. Ich jedenfalls finde den Kleber echt clever!

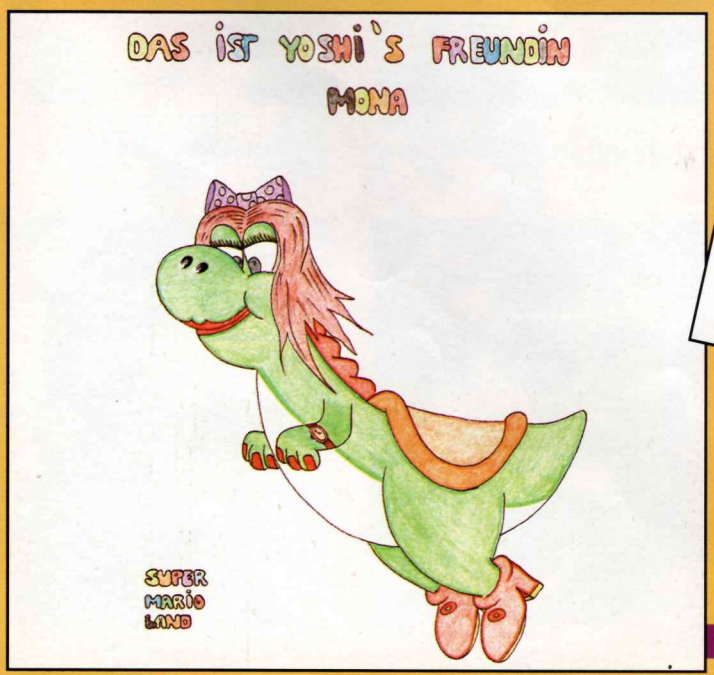
Schreib-Wettbewerb

Ist es nicht Zeit, einen neuen Wettbewerb zu starten? Habe ich es mir doch gedacht! Dieses Mal möchte ich, dass Ihr für mich, Super Mario, ein neues Abenteuer erfindet. Schreibt es mir auf. Das ganze Abenteuer muss aber auf einer A4 Seite Platz haben. Ich gebe Euch bis zum 31. Januar 1993 Zeit, für mich das ultimative Abenteuer zu schreiben. Nützt also die Weihnachtsferien und beginnt fleissig zu dichten. Die besten Geschichten werden abgedruckt und natürlich mit einem Preis belohnt. Ihr wisst doch meine Adresse noch?

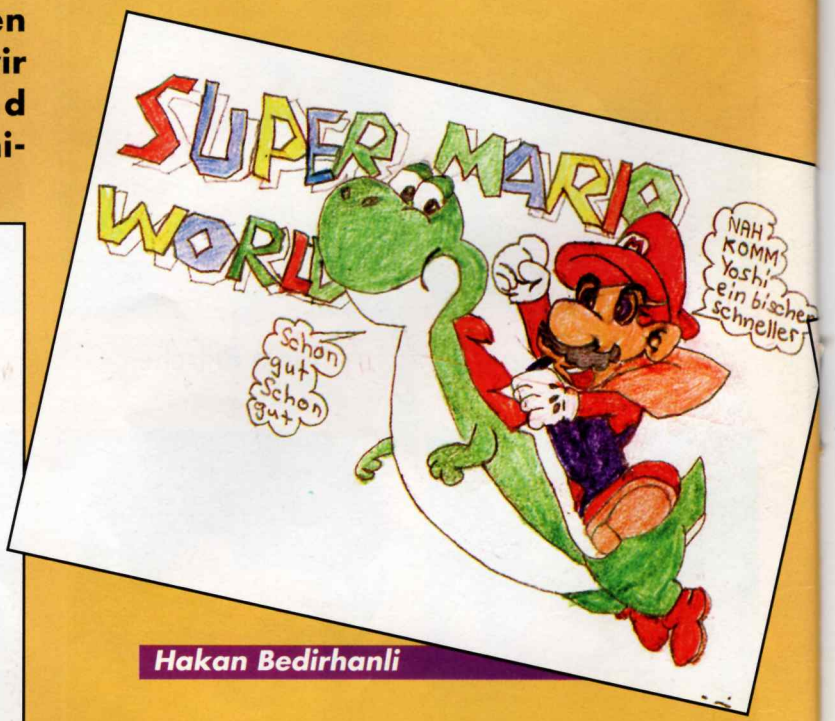
Club Nintendo Schweiz
Super Marios Abenteuer
Auf dem Wolf 30
4052 Basel

Yoshi's Galerie

Nach dem 18. August 1992, als Yoshi's "Geburt" am Fernsehen DRS zu erleben war, erlebten wir Euch als echte Yoshi-Maler und Zeichner. Darum dieses Mal eine Yoshi-Spezial-Galerie.



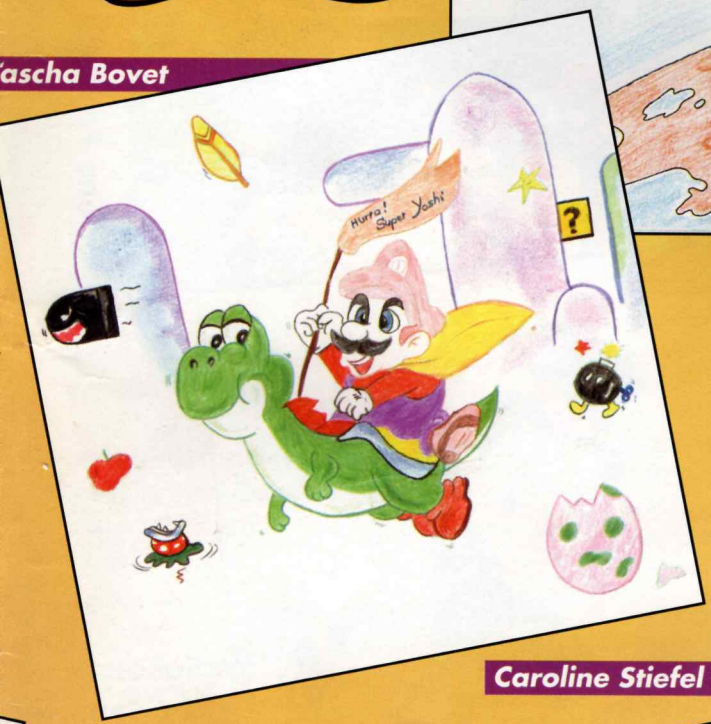
Claudia Burkard



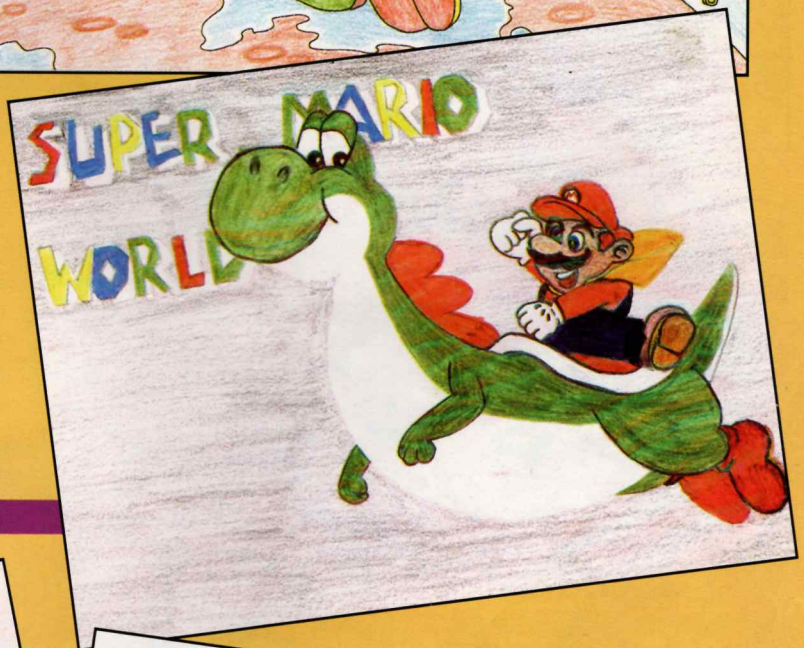
Hakan Bedirhanli

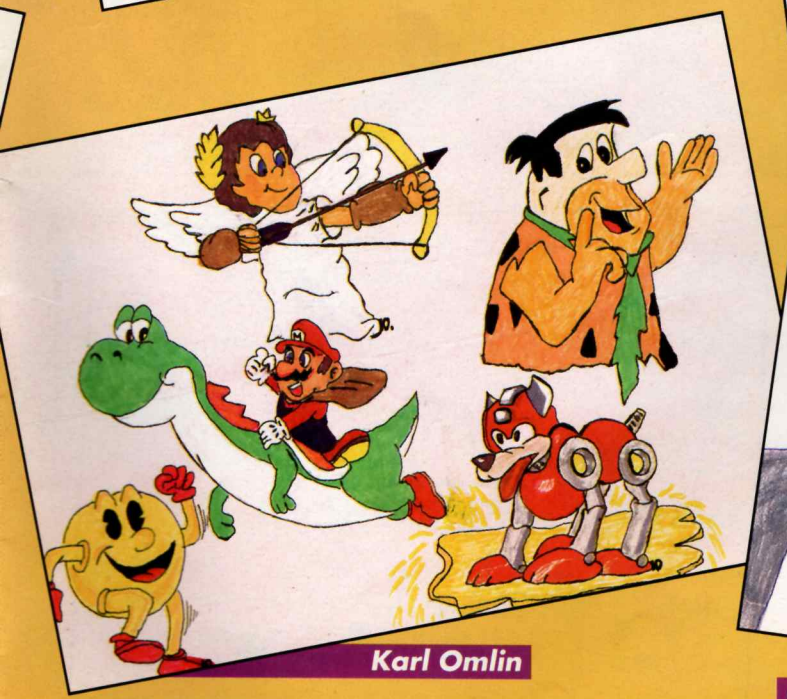
Rony Christen

Tascha Bovet



Caroline Stiefel





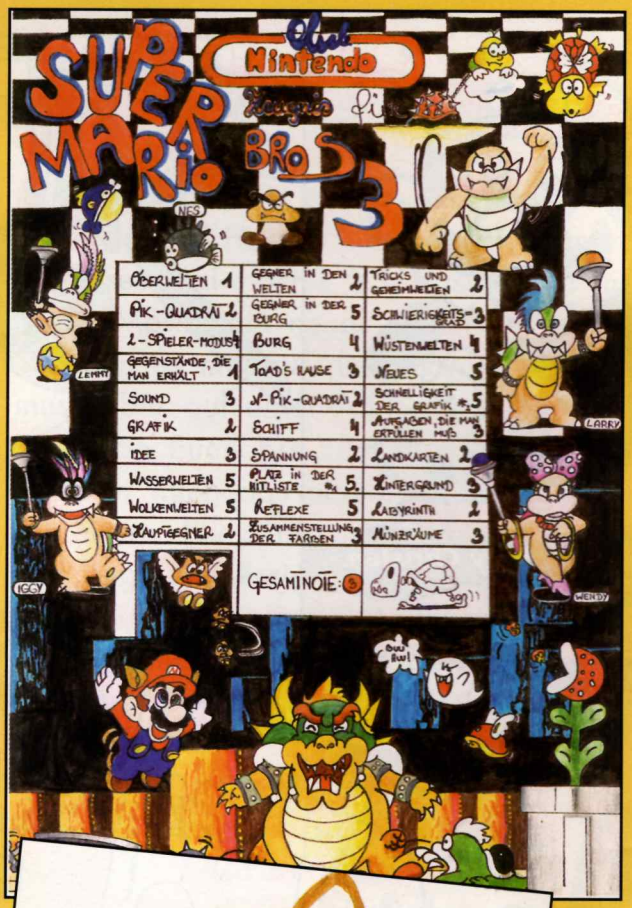
Karl Omlin

Claude Sägeser

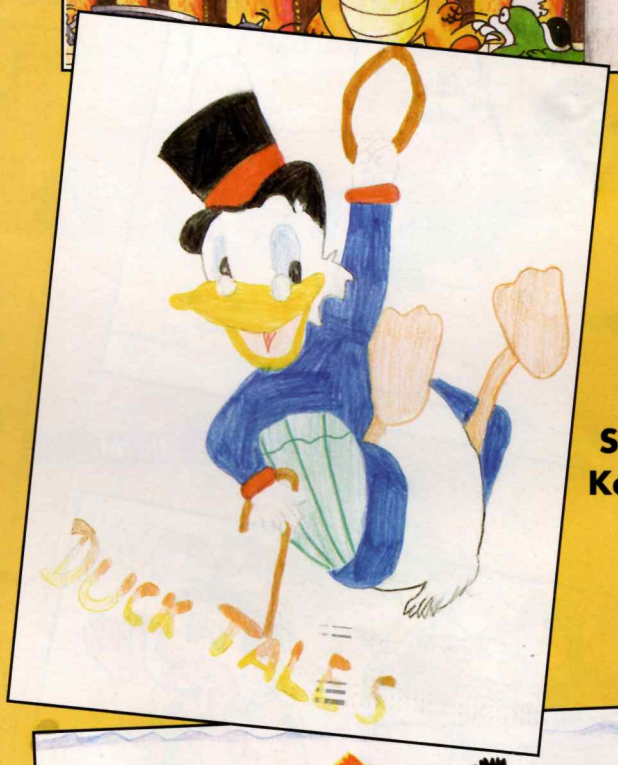
Die Galerie

Hier sind wieder einmal einige der tollen Zeichnungen, die wir laufend von Euch zugeschickt bekommen. Es ist schade, daß wir nicht mehr Platz haben, um alle Eure Kunstwerke zu präsentieren!! Wir danken allen Eisendern und bitten um Verständnis, daß wir nur einige wenige Gemälde in der Galerie zeigen können!

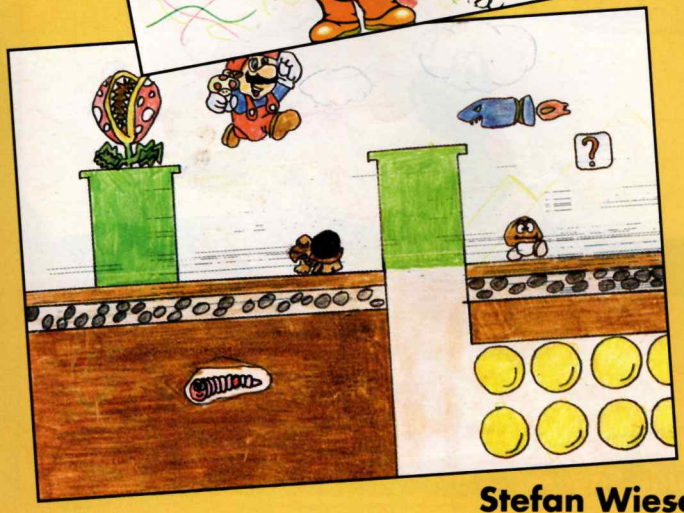
Rudi Toth



Marlene Foditsch & Sabine Müllner



Susanne Keppelhofer



Stefan Wieser

Dietmar Seidl

Alter 32 **Größe** 1,85m
Gewicht 152 kg
Blutgruppe A

Honda ist ein großer Sumo Ringer aus Japan, dessen einziges Ziel in diesem Wettbewerb ist, zu beweisen, daß Sumo Ringen die härteste und beste Sportart auf der Erde ist. Seine Fußtritte und Dropkicks verraten sein Gewicht nicht, doch seine Schläge und Bärenumarmungen sind die zerstörerischsten!

Individuelle Bewegungen: Bärenumarmung, Knieschmetterer, Doppel-Kick Angriff, Überkopf Chop

Spezialitäten: Hundert Hände Schlag, Sumo Kopfstoß

Alter 26 **Größe** 1,93m
Gewicht 109 kg
Blutgruppe B

Das brasilianische Monster Blanka ist der geheimnisvollste Teilnehmer am Turnier, nicht nur wegen seines monströsen Aussehens, sondern auch wegen seiner mächtigen Spezialitäten. Sein angriffslustiges Äußeres ist gleichzeitig mächtig und geschickt, während seine geheimnisvolle elektrische Attacke seine Gegner röstet!

Individuelle Bewegungen: Salto Kick, Kopfbiß, Doppeltatzen Schlag

Spezialitäten: Elektrische Attacke, Roll-Angriff

Alter 31 **Größe** 1,82m
Gewicht 95 kg
Blutgruppe 0

Guile ist der zweite Amerikaner im Wettbewerb und, da er einige Zeit bei einer Elite-Spezialeinheit verbracht hat, sind seine Ausdauer und Schmerzgrenze unglaublich. Seine Angriffe konzentrieren sich auf schnelle und präzise Attacken, sowie auf den Sonic Boom und spezielle Blitzkicks.

Individuelle Bewegungen: Rückenbrecher, Suplex, verkehrter Drop Kick

Spezialitäten: Sonic Boom, Blitzkick

Alter 24 **Größe** 1,70m
Gewicht unbekannt
Blutgruppe A

Chun Li, die einzige Frau im Wettbewerb, hat ein großes Motiv, um an der Konkurrenz teilzunehmen, das macht sie aber trotzdem zu einer wertvollen Gegnerin. Diese feurige Chinesin besitzt eine erstaunliche Anzahl an gut trainierten Kampftechniken, inklusive eines gesprungenen Fußtritts und eines zerstörerischen Blitzkicks. Ihre Kombination von Power und Schnelligkeit machen sie zu einer brauchbaren Figur für Anfänger.

Individuelle Bewegungen: Gesprungener Fußtritt, Kopfstoß, Heumacher Angriff

Spezialitäten: Blitzkick, Wirbelsturm Kick

Alter 36 **Größe** 2,10m
Gewicht 128 kg
Blutgruppe A

Zangief ist ein riesiger narbiger russischer Wrestler mit einer phantastischen Anzahl an Slams und Würfen, die alle anderen Wrestler wie Anfänger aussehen lassen! Seine drehende Clothesline schickt alle Angreifer in die Luft, während er auch eine erstaunliche Anzahl an normalen Angriffen zur Verfügung hat.

Individuelle Bewegungen: Power Slam, Pile Driver, Rückenbrecher, Magenpumpe, fliegender Schlag

Spezialitäten: Drehende Clothesline, drehender Pile Driver

Alter 42 **Größe** 1,75m
Gewicht 54 kg
Blutgruppe 0

Dhalsim kommt aus Indien und deshalb ist sein Wissen über Yoga sehr passend. Seine Fähigkeit aus der Ferne mit seinen Fäusten und Füßen anzugreifen erstaunt und zerstört seine Gegner. Seine Fähigkeiten sind irgendwie ein Rätsel, doch ihre Effektivität und Stärke sind nicht in Frage zu stellen.

Individuelle Bewegungen: "Dehn" Angriffe, Drehangriff, Schlitterattacke

Spezialitäten: Yoga Feuer, Yoga Flamme

E Honda – Der Hundert Hände Schlag ist schneller als das Auge!

Chun Li – Der Wirbelwind Kick ist einer der besten Spezialangriffe!

Blanka – Blanka kegelt seine Gegner mit dem Roll-Angriff nieder!

Zangief – Seine Kombination von Wrestling Bewegungen und mächtigen Kicks machen aus Zangief einen starken Gegner!

Guile – Guiles Angriffe sind schnell und sehr effektiv!

Dhalsim – Dhalsims Angriffe sind sowohl unvorhersehbar, als auch effektiv!

Im Streetfighter II Turnier gewinnen

Auch wenn Du gegen die ersten sieben Gegner gewonnen hast, mußt Du Dich noch einigen anderen Kämpfern stellen, die andere Fähigkeiten und Eigenschaften haben! Es gibt auch acht Schwierigkeitslevels - Null für Anfänger, drei für den geübten Spieler und sieben für den echten Profi. Du kannst nur zum echten Streetfighter gekrönt werden, wenn Du alle Kämpfe auf der höchsten Schwierigkeitsstufe geschafft hast!

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST

Reise ins magische Land Hyrule, wo die Schatten des Bösen bedrohlich über den verzweifelten Einwohnern hängen. Ihre Prinzessin, die schöne Zelda, ist verschwunden und die Nachkommen von sieben weisen Männern, die die gefährlich mächtige Golden Power vor langer Zeit versiegelt hatten, verschwinden auch langsam.

Bevor Du Dich auf dieses Abenteuer begibst, suche überall, damit Du die Lampe aus der Kiste nicht vergißt.

Gehe zu den östlichen Palastmauern und suche unter den Büschen...

Schlage die Büsche mit Deinem Schwert um, damit Du versteckte Gegenstände darunter finden kannst.

Achtung - die Verliese sind groß und sehr herausfordernd! Kannst Du Zelda retten?

Um das Ganze auf die Spitze zu treiben, ist ein Zauberer namens Agahnim auf der Bildfläche erschienen und seine unterdrückerischen Ziele werden ziemlich klar, als er beginnt, seinen Palast und die Umgebung mit bewaffneten Soldaten zu umgeben. Die Zeit für einen Helden ist gekommen, der dieses Treiben beendet und neue Hoffnung für die Menschen von Hyrule bringt. Dieser Held ist ein junger Elfenbursche namens Link und trotz seiner Größe machen ihn sein Mut und sein Wille zu einem ebenbürtigen Gegner für den allmächtigen Magier!

Das Land von Hyrule

Dieses mystische Land besitzt zahlreiche unterschiedliche Orte, wie Paläste, ein Dorf, Wälder und viele, viele Burgen! Es gibt zwei "Variationen" - die Light World (Lichtwelt) und die Dark World (Schattenwelt) - die durch bestimmte Portale miteinander verbunden sind. Link kann diese Welten durch eine innovative 3-D Magiekarte überblicken, entweder als Ganzes oder groß, in Ausschnitten. Bestimmte Gebiete sind von Zauberern gekennzeichnet, die er auf seinen Reisen trifft.

Link - Ein wiedergeborener Held

Um Agahnim zu besiegen, muß Link das Master Sword finden und dann die Dark World betreten, um den verschwundenen Zauberer zu suchen. Link trifft viele Menschen, wenn er sich durchs Abenteuer bewegt, von denen ihm viele Mini-Aufgaben stellen, die er erfüllen muß. Die meisten hängen aber mit Gefahr zusammen, dehalb muß Link die verschiedenen Verteidigungsmöglichkeiten, die ihm zur Verfügung stehen, meistern und auch nach den zahlreichen magischen Gegenständen und Waffen Ausschau halten. Mit seinem normalen Schwert kann er schwingen, zustechen, schlagen und Hiebe austeilen. Du siehst also, wie mächtig seine Verteidigung sein muß, wenn er auch noch im Besitz von Bogen, magischem Hammer, Feuerstab, machtvollen Zauberstäben und Perlen ist!

Die Geschichte beginnt...

"The Legend of Zelda - A Link to the Past" bringt das gesamte Konzept von Videospiel Abenteuern einen Schritt weiter. Es werden nicht nur detaillierte Graphiken und tolle Soundtracks und Effekte vorgestellt, sondern auch das größere, interaktivere und spannende Spiel ist neu. Der Spielspaß und die Qualität des Originals sind erhalten worden und perfekt für das SNES umgewandelt worden...

Das Abenteuer beginnt mit Link, der plötzlich aus dem Schlaf aufschreckt, seinen Traum noch lebendig vor Augen. Die angstvollen Schreie von Prinzessin Zelda klingen ihm noch in den Ohren, die Schreie, die er in seinen Träumen gehört hat und von denen er weiß, daß sie von einem Ort kommen, einem Palast, der nicht weit entfernt liegt...

Der Regen prasselt herunter, aber Link, frierend und verwirrt, geht weiter. Plötzlich kommt Zeldas Stimme zurück, sie führt Link telepathisch, aber er muß den geheimen Verbindungsgang finden, der in das Verlies führt, in dem sie gefangen ist. Mit dem prasselnden Regen und den Blitzen am Himmel, muß er schnell suchen.

Link rappelt sich von seinem ziemlich feuchten Landeplatz auf und sieht in der Ferne lauernde Schatten. Als er näher kommt, erkennt er seinen Onkel, der ebenfalls Zeldas Flehen gehört hat, aber leider den Wachen zum Opfer gefallen ist. Mit seinen letzten Atemzügen gibt er Link sein Schwert und seinen Schild, dann, bevor er Link weitere Informationen geben kann, ist es aus...

Link, der aus dem Geheimgang in den Palastgarten gelangt ist, wird plötzlich von Agahnims Wächtern umstellt. Sein Schwert wird mit ihnen fertig und er kann sich einen Weg durch die Verliese schlagen, wo Zelda auf ihn wartet.

Nachdem Zelda in Sicherheit gebracht wurde, ist das Abenteuer sicher zu Ende? Leider - es hat noch nicht einmal begonnen! Das ist nur die erste Seite eines langen Romans - Zelda muß beschützt, Dörfer gerettet, magische Gegenstände entdeckt, Zauberer und Freunde getroffen, Feinde besiegt, Mini-Aufgaben gelöst, Versprechen erfüllt und Medaillien zurückgebracht werden. "The Legend of Zelda - A Link to the Past" ist ein Abenteuer, das Dich aufgrund seiner Tiefe und Komplexität für lange Zeit in Atem halten wird.

Lemmings

Die Lemminge sind hier! Diese liebenswerten, grünhaarigen Kreaturen haben fast selbstmörderische Absichten, indem sie alle Gefahren ignorieren in einem tödlichen Spiel von "Folge-dem-Anführer", wenn sie nach neuen Wohnmöglichkeiten suchen. Aber die einst so blühende Bevölkerung verringert sich schnell und sie brauchen Hilfe von einem Freund, der ihnen zeigt, wie sie sicher über rauhes Gelände gelangen, das zwischen ihnen und der neuen Heimat liegt!

Mit den Lemmingen leben

Lemminge suchen dauernd nach einem neuen Heim und sobald sie sich entschlossen haben zu gehen, bewegen sie sich alle gedankenlos nach vorne. Dein Job ist es nun, einen bestimmten Prozentsatz einer Gruppe Lemminge auf einem bestimmten Level zu retten, damit Du zum nächsten weiterkommen kannst.

Damit Du den Lemmingen helfen kannst, sind hier einige der Fähigkeiten, die Du den einzelnen Kreaturen zurordnen kannst angeführt, damit sie diese ausführen. Jeder der 125 Levels verlangt verschiedene Taktiken, da jeder eine andere Umgebung besitzt, eine Anzahl an Fallen und Massen an wandernden Lemmingen! Du hast nur eine bestimmte Anzahl an Fähigkeiten zur Verfügung, als plane voraus und denke mit!

Climber - Dadurch kann ein Lemming vertikale Mauern oder Felsen besteigen. **Floater** - Lemminge können normalerweise nur eine bestimmte Distanz fallen, doch ein Floater erlaubt es langsam und sicher nach unten zu schweben. **Bomber** - Dadurch wird der gewählte Lemming zur marschierenden Zeitbombe. Ein explodierender Lemming zerstört auch Teile der meisten Wände, was nicht immer von Vorteil sein muß! **Blocker** - Ein Blocker Lemming hindert alle seine Freunde daran, vorbei zu kommen, dadurch wird er sehr hilfreich, wenn Du die gedankenlosen Kreaturen davon abhalten willst, vom Rand einer Klippe zu stürzen! **Builder** - Brücken sind sehr wichtig in diesem Lemmingspiel, denn sie ermöglichen es Dir, große Schluchten zu überqueren, oder den Weg zum Ausgang zu bauen. **Basher** - Dadurch kann ein Lemming durch Felsen oder Wände brechen. Einige Wände können nur von einer Seite durchbrochen werden, während andere völlig unzerstörbar sind. **Miner** - Die Miner graben in einem Winkel nach unten, der manchmal sicherer ist, als gerade nach unten zu graben. **Digger** - Digger graben gerade nach unten, doch manchmal liegt es nur an Deiner Wahl!

"Los gehts!"

Insgesamt 125 Level verteilen sich über fünf Abschnitte von Fun (Spaß) bis Mayhem (Chaos) in diesem Strategiespiel. Die meisten von Euch werden sich die Köpfe bis spät in die Nacht hinein zerbrechen. Für intellektuelle Anregung und hohe Unterhaltungsansprüche ist "Lemmings" unschlagbar. Auch wenn Du normalerweise nicht auf so etwas stehst, ist es doch ratsam es auszuprobieren - "Lemmings" ist einzigartig und originell!

FUN Level Eins – Grabe nur mit einem Lemming, nachdem er vom Eingang heruntergefallen ist, um den anderen den Weg zum Ausgang zu ermöglichen.

FUN Level Zwei – Die Lemminge überleben nicht, wenn sie fallen, Du mußt sie zu Floatern machen, damit sie die goldenen Pfeiler überwinden können.

TRICKY Level Eins – Verwende den ersten Lemming, um über die Schlucht zwei Brücken zu bauen, dann brich durch den Felsen und halte die anderen mit einem Blocker zurück. Dann sprenge den Blocker oder baue eine Brücke über ihn, wenn es der erste Lemming nach Hause geschafft hat.

TRICKY Level Zwei – Alles was Du in diesem Level tun mußt ist, den ersten Lemming ganz nach rechts gehen zu lassen, dann lasse ihn nach unten graben. Dann lasse den nächsten bis an die Öffnung gehen und lasse ihn ebenfalls graben, wenn er dort ankommt. Wiederhole das mit den anderen 38 Lemmingen!

TAXING Level Eins – Hier wird die Sache schon etwas schwieriger! Du mußt den ersten Lemming zum Climber und Floater machen, den nächsten zum Digger und ihn dann, wenn er halb unten ist, in einen Basher verwandeln, der nach links geht, der dritte muß ein Blocker sein. Wenn der erste die Öffnung erreicht, verwandle ihn in einen Builder, bevor er hinüber zur anderen Seite fällt, dann lasse den Blocker explodieren, um die anderen Lemminge zu befreien.

Verwende die Mini-Karte unten rechts, um die Bewegung außerhalb des Bildschirms zu beobachten.

FUN Level Eins

FUN Level Zwei

TRICKY Level Eins

TRICKY Level Zwei

TAXING Level Eins

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

Achte auf die Schatzkisten, in denen Waffen und Rüstungen zu finden sind!

Der heldenhafte Ritter Arthur ist nochmals in das Ghoul Reich zurückgekehrt, um seinen Kampf gegen das Böse fortzusetzen! Trotzdem er die untoten Kreaturen in der klassischen Version von "Ghosts and Goblins" besiegt hatte, sind diese zurückgekommen - noch größer und schrecklicher als vorher - Arthur braucht also jede Hilfe die er bekommen kann!

Achte auf das Gewitter!

Wenn Du die bronzene oder goldene Rüstung trägst, bekommst Du bessere Waffen!

Arthurs Hilfsmittel

Es gibt eine Menge verschiedener Gegenstände und Waffen, die Arthur finden und verwenden kann. Drei verschiedene Rüstungen, zwei Schilde und vierzehn mächtige Waffen geben Arthur mehr als eine Chance die Geister und Gespenster zu besiegen. Zusätzlich kann Arthur auch sieben verschiedene magische Sprüche benutzen, wenn er die begehrte Goldene Rüstung trägt.

Weiche den Zombies aus und schnapp Dir die Waffen!

Level Eins - Der Tote Platz
1-1 Der Gespenster Friedhof

Zombies kommen aus ihren Gräbern, Hügel bewegen sich vor Deinen Augen nach oben und unten und besessene Wölfe und Feuerdämonen greifen aus allen Richtungen an. Arthur muß so viele Kisten wie möglich finden, damit er seine Waffen- und Rüstungspower aufbauen kann.

Springe über die rollenden Wagen.

1-2 Der Wald der Angst

Verschlungende Dornenäste verstecken Pflanzen mit tödlichen Stacheln und echte Feuerwagen, deshalb brauchst Du wirklich eine magische Waffe. Arthur kann den Feuerwagen nur ausweichen, er muß also auf plötzliche Veränderungen im Boden achten!

Verwende die Lifts, um von einem Ende des Wracks zum anderen zu gelangen!

Level Zwei - Das Verrottende Meer
2-1 Der Schiffsfriedhof

Geister spuken durch die Wracks dieses gesunkenen Schiffes mit den unechten Schatzkisten und schwingenden Sensen, die Dir ernste Probleme bereiten können. Wie wenn die Geister nicht schon schlimm genug wären, steigt der Wasserspiegel des Meeres bald nachdem Du das Wrack betreten hast. Das wird ein Rennen gegen die Zeit!

2-2 Das Meer der Verzweiflung

Ich hoffe, daß Du nicht seekrank wirst, denn das wird die unruhigste Überfahrt, die Du je erlebt hast! Strudel, fleischfressende Fische und gefährliche Seemonster machen Arthurs Reise noch unangenehmer!

Insgesamt gibt es acht Level mit zwölf Gebieten in "Super Ghouls 'n Ghosts". Mit der variantenreichen und heraus-fordernden Action ist dieses Spiel sicher ein Muß für die Fans dieses Genres!

SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS™

Nimm Deine Waffen, schwöre der Sache die Treue und begib Dich hinaus, um den Feind in dieser gefährlichen Konfrontation des 21. Jahrhunderts zu besiegen...

Alien Alarm

Eine eigenartige Stille hat den normalen Betrieb in Neo City ersetzt. Die Straßen sind alle leer, nur ein einzelner Hund stöbert in einer umgestürzten Mülltonne herum. Nur die verkohlten Skelette der Wolkenkratzer sind geblieben, von dem, was einmal eine blühende Metropole war, die sich nun fest im Griff des Krieges befindet. Wir schreiben das Jahr 2636 n.Chr. und Neo City ist bis in die Grundfesten erschüttert worden von der Attacke des Red Falcon und seiner Gruppe von Aliens. Aber nun ist die Zeit gekommen, diese Stadt aufzuräumen und sie von allen Alien-Besetzern zu befreien - es liegt nun an Dir!

"Super Probotector" ist ein erstaunliches Actionspiel, das von einem oder zwei Spielern gespielt werden kann. Im Zwei-Spieler-Modus ist dieser Titel speziell herausfordernd. Phantastische Action und die Spannung der gemeinsamen Anstrengung machen das zu einem besonderen Spaß. Dieses Spiel wirst Du sicher nicht verpassen wollen!

Bösartige Extreme

Der unterschiedliche Spielstil in "Super Probotector" ist ziemlich eindrucksvoll und Du mußt ziemlich wach sein, um die wilde Action und die schlimmen Feinde zu überleben. Wir werfen nun einen kurzen Blick auf die Art von Reise, die Du durch die sechs unglaublichen Level unternehmen wirst...

Straßen von Neo-City

Wähle Deinen Weg durch die Reste der Stadt, wo Scharfschützen auf der Lauer liegen. Du mußt mit ziemlich heftigem Beschuß fertig werden, bevor Du zum Showdown mit Beast Kimkoh gelangst.

Maria-Calderon Highway – Diese hochgelegene Straße ist nicht für einen Spaziergang geeignet und verbirgt viele Fallen, die Dich in Atem halten werden. Ziele auf die Corporale, die sich in den Kanalöffnungen verstecken, dann mach Dich bereit für ein Treffen mit Metallican.

Die alte Cyberstahl Fabrik – Die Aliens verwenden diese stillgelegte Fabrik, um ihre vernichtenden Waffen zu produzieren. Ein echter Test für Deine Stärke wartet auf Dich, wenn Du die Balken benützt, um durch den Level zu gelangen. Um das Ganze noch abzurunden mußt Du Dich mit Robo-corpse abgeben!

Auf in die Himmelsrunde – Halte Dich fest, wenn Du durch einen blitzenden Level mit Hochgeschwindigkeitsaction rast. Höre Dir den Klagegesang der Feinde an, aber achte auch auf den Weg vor Dir. Nach einigen verrückten Meilen kannst Du Dich an einen Hubschrauber hängen, der Dich zu Deinem Termin mit dem Kampfschiff bringt.

Mucho Grande Badlands – Die Badlands sind ähnlich wie der Maria-Calderon Highway, nur sehr viel gefährlicher! Du mußt ziemlich schnell auf den Beinen sein, um mit dem gefahrvollen Terrain fertig zu werden. Es gibt fünf feindliche Eingänge, die zerstört werden müssen, bevor Du die Hörner mit Scorpabellum kreuzen kannst.

Die Basis des Red Falcon – Hier ist sie, die sechste und letzte Herausforderung. Du hast das Nervenzentrum des Red Falcon infiltriert, das erwartungsgemäß stark bewacht wird. Bevor Du Dich mit dem Red Falcon beschäftigen kannst, mußt Du vier fürchterliche Mini-Bosse besiegen. Du brauchst all die Geschicklichkeit und Erfahrung, die Du auf dem Weg gesammelt hast, um die Organisation der Aliens zu stürzen.

Den Falcon vernichten

Kannst Du Neo City zurückerobern, bevor der Red Falcon den Rest des Planeten überrennt? Von hier aus will er seine Pläne für eine Weltherrschaft koordinieren und nur Du stehst zwischen ihm und seinen Träumen. Bewaffnet bis an die Zähne und mit grimmiger Entschlossenheit machst Du Dich auf eine lange und schreckliche Reise, um den Red Falcon zu konfrontieren. Nur die besten Krieger haben den Mut und die Geschicklichkeit, um zu gewinnen und den Einmarsch der Aliens aufzuhalten.

SUPER ADVENTURE ISLAND™

Wieder einmal muß unser heldenhafter Master Higgins in einem weiteren seiner unterhaltsamen und bunten Adventure Island Abenteuer in die Bresche springen. Nach seinem großen Erfolg auf dem NES und dem Game Boy™ hat er nun seinen ersten Auftritt auf dem Super NES und kehrt in die Tropen zurück, um dort seine Bräune aufzufrischen und ein paar alte Freunde in "Super Adventure Island" zu treffen!

Der Bumerang macht die Gegner verwirrt und kommt immer zurück.

Spannende Skateboard Action!

Setze Deine Sonnebrille auf, creme Dich mit Sonnenmilch ein und komm mit uns zu den spannenden Levels eines tropischen Plattform Abenteuers, wo Du alle exotischen und außergewöhnlichen Bewohner dieser isolierten Sonneninsel treffen wirst. Du beginnst am Strand zwischen den Dünen und bahnst Dir dann einen Weg durch den nebligen Wald zur Hitzewelle und zum Schluß in die eisigen Gebiete der Schneefelder, mit mehr als 15 actionreichen Levels. Du mußt alle Deine Kräfte zusammennehmen, um Burschen wie Smoke Stack Sammy, Bamboo, Peppy und Wally Walrus, um nur einige zu nennen, zu besiegen. Sie alle sind wild und wollen Dich auf keinen Fall vorbeilassen.

Sammle alle Äxte und Bumerangs und sie verwandeln sich in eine "Feuerwaffe". Diese ist zweimal so stark, wie die anderen Waffen und macht es sogar möglich Felsen zu zerstören.

Der Steinzeit Hammer verletzt die bösen Feinde, wenn er geworfen wird.

Das Skateboard ermöglicht es Dir durch die Levels zu rasen, aber achte auf die Felsen!

Strandferien

Master Higgins ist nicht hergekommen, um Ärger zu suchen und deshalb geht er auch mit leeren Händen los. Zum Glück kann er bestimmte Gegenstände entdecken, die ihm gegen seine Feinde helfen können.

Sammle die tropischen Früchte, die zahlreich auf Adventure Island erscheinen, sie füllen Deine Energieanzeige wieder auf und löschen auch Deinen Durst.

Verrückte Ferien

"Super Adventure Island" hat viel zu bieten in einem bunten und sehr herausfordernden Game Pak. Das ist vielleicht nicht die ideale Weise, um die Ferien zu verbringen, aber Du hast auf jeden Fall schönes Wetter und jede Menge Spaß und Spannung! Die zahlreichen Levels mit ihren unterschiedlichen Landschaften und Bewohnern werden Dich wochenlang gut unterhalten. Also, mach Dich bereit für einen Rumba!

7

Philip Ashton

Lieblingsspiele: SMB 1, 3 und The Simpsons
Höchstpunktezahlen: SMB 1 und 3 beendet
Hobbies: Fußball und NES spielen
Größter Wunsch: Alle Nintendo Spiele zu besitzen und für Nintendo zu arbeiten

11

Rene Hoedelmans

Lieblingsspiele: SMB 3, Power Blade, IronSword
Höchstpunktezahlen: Power Blade und Kung Fu in einem Tag und Black Manta in 3 Tagen beendet
Hobbies: Nintendo spielen
Größter Wunsch: Ein Koch zu werden und alle Spiele der Welt zu besitzen!

12

Rosalie Beetsma

Lieblingsspiele: SMB 1, 2, 3 und SM World
Höchstpunktezahlen: DD II, Duck Tales™ und Chip und Chap in einem Tag beendet
Hobbies: NES spielen, schwimmen, lesen, Gymnastik
Größter Wunsch: Mehr Nintendo Spiele zu beenden und meinen Namen in Club Nintendo zu lesen

7

Sebastien Boyran

Lieblingsspiele: SMB 3, TMHT
Höchstpunktezahlen: Ich habe die 8. Welt bei SMB 3 in 15 Minuten erreicht!
Größter Wunsch: Für Club Nintendo zu arbeiten

12

Dave Lenaerts

Lieblingsspiele: SMB 3, Shadow Warriors, TMHT
Höchstpunktezahlen: TMHT und SMB in 4 Tagen beendet
Hobbies: NES spielen
Größter Wunsch: Ein Polizist zu werden

12

Peter Enerdt

Lieblingsspiele: Duck Tales™, Boulder Dash, Tetris
Höchstpunktezahlen: Duck Tales™ - 8.427.000, Tetris - 77.083
Größter Wunsch: Ein berühmter Fußballspieler zu werden

12

Aline Quinet

Lieblingsspiele: Simpsons (GB), Duck Tales™, Hook
Hobbies: Game Boy™ spielen, reiten
Größter Wunsch: Meinen eigenen Rennstall zu besitzen und an Pferderennen teilzunehmen

8

Tom Zouridis

Lieblingsspiele: Batman, Fortress of Fear, Super Off Road
Höchstpunktezahlen: Turtles in zwei Tagen beendet, hat Kamerun 50:0 in World Cup geschlagen
Hobbies: Lesen, Fußball und NES spielen
Größter Wunsch: Ein Fußballstar und Pilot zu werden

Wenn Du Deinen Namen und Dein Bild im besten Magazin der Welt sehen möchtest, schreib uns einfach! Wir benötigen nicht nur Deinen Namen und Dein Alter, sondern auch Deine drei Lieblingsspiele, Deine zwei höchsten Punktezahlen, Deine Hobbies und Deine Wünsche für die Zukunft. Schreibt schnell, denn je eher wir Eure Profile bekommen, desto größer ist die Chance gedruckt zu werden (man muß aber trotzdem auch gut sein!).

Es ist schon eine Zeit her, seit wir gute Codes für Extraleben und Levelauswahlen veröffentlicht haben, wir könnten also keinen besseren Zeitpunkt gewählt haben, oder?

THE HUNT FOR RED OCTOBER™

Drücke auf dem Titelbildschirm die folgenden Knöpfe, um in einen Level-Auswahlbildschirm zu gelangen; links, rechts, B, Select, links, rechts, B, Select. Dann drücke Start, um ins Level Up zu kommen, dann verwende das Steuerkreuz nach links und rechts, um einen Level zu wählen, dann drücke Start.

SUPER R-TYPE

Um einen Level auswählen zu können, halte Knopf R gedrückt, während der Titelbildschirm erscheint, dann drücke 9 Mal nach oben. Beginne nun das Spiel, drücke auf Pause, halte R und A und drücke Select. Eine Zahl erscheint in der linken unteren Ecke, wähle den gewünschten Level und drücke auf Start, um auf dieser Stufe weiterzuspielen!

SUPER TENNIS

Um die Fähigkeiten Deines Spielers zu erhöhen, lege das blinkende Kästchen über Deine Lieblingsfigur und drücke L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, R, X. L und R beziehen sich auf die Knöpfe an der Rückseite des Controllers.

Little Nemo the DREAM MASTER

Wenn der Titelbildschirm erscheint, drücke nach oben, Select, links, rechts, A, A, B, A und eine Traumauswahl erscheint. Drücke A, um den Pfeil neben den Träumen zu bewegen. Drücke Start, wenn Du beim gewünschten Traum angelangt bist.

Solstice

Um Deine Tränke aufzufüllen und Shadax fast unendlich viele Leben zu verschaffen, lasse Dir die magische Karte anzeigen und drücke: B, Start, Start, B, B, B, B, B, B, B, B, Start, Start, Start, B, Start, B, Start, B, Start, Start, B, Start, Start, B, B, Start, B, Start. Nun sollte der Bildschirm blinken. Gehe zurück ins Spiel, dann komme zurück zum magischen Kartenbildschirm - beides, die Leben und die Tränke stehen auf Maximum. Wenn Du Deine Tränke wieder auffüllen oder Deine Leben erhöhen willst, gib einfach den Code wieder ein.

MEGA MAN 3

Verwende diese Codes, um mit 9 Energietanks in die zweiten Stufen zu gelangen. 4F, 3A, 3D, 5B (alle blau), 6A (rot) - alle Waffen * 4F, 3A, 3D, 5B (blau), 6A, 1A (rot) - nach dem Wiederauftauchen von Spark Man * 4F, 3A, 3D, 5B, 1A (blau), 6A (rot) - nach dem Wiederauftauchen von Shadow Man und Spark Man * 4F, 3A, 3D, 5B, 1A (blau), 6A, 2B (rot) - nach dem Wiederauftauchen von Shadow, Spark und Needle Man * 4F, 3A, 3D, 5B, 1A, 2B (blau), 6A (rot) - gegen Break Man - in das Versteck von Dr. Wily * Mega Man - Dr. Wily's Revenge (Game Boy™) Verwende das folgende Paßwort, um den Dr. Wily Level zu erreichen. A2, A3, B4, C2, C3

Crackout

Das Wort am Ende des Spiels ist:
MERRY CHRISTMAS

Francis Butor
Frankreich

Addams Family

Um das Spiel mit 9 Leben zu starten, drücke Start, dann Pause, dann drücke Select, um aufzuhören. Gehe nach links durch die Tür und die findest vier Extraleben! Sammle diese ein, dann gehe auf Continue und spiele weiter.

Bruno Duquenoy, Frankreich

Dynablaster

Hier einige Codes...
6. Dorf: LM884.K1
7. Dorf: SMNN4.X1
8. Dorf: SMNPS.XP

Edith Thoyer
Frankreich

Super Mario Bros. 3

Wenn Du zum Bonuslevel in die Wolken gehst, renne als Waschbärmario hin und her, um genug Geschwindigkeit zusammenzubekommen, dann fliege nach oben um weitere Münzen und ein Extraleben zu finden.

J. Barnad
England

Sneaky Snakes

Um von Level 3 in Level 6 zu gelangen, gehe in den Warp von Level 3, springe auf die leere Plattform und drücke oft Knopf B.

Cedric Casabon
Frankreich

Wir sind förmlich von Tips für die neuesten Game Boy™ Spiele überschwemmt worden, aber das NES ist offenbar vergessen worden! Wenn Du Tips für eines der beiden Systeme auf Lager hast, kannst Du sie mit allen unseren Lesern teilen. Schreibe an:

Club Nintendo, Lesertips,
Postfach 83, A-5027 Salzburg
Club Nintendo, Lesertips,
Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel

Doch, wenn Du die Geister nicht jagen kannst, die Turtles vernichtet werden oder Mario von Bowser zerquetscht wird, rufe doch die Nintendo Hotline an. Die Experten der Hotline in Österreich sind immer von Montag bis Donnerstag zwischen 14.00 und 16.30 Uhr unter der Nummer 0662/883149 erreichbar. In der Schweiz könnt ihr von Montag bis Freitag zwischen 9.00 und 11.00 Uhr, und 14.00 und 16.00 Uhr unter der Nummer 061/3118836 Hilfe für Eure Probleme bekommen.

Solomons Club

Paßwörter

Level 1-5:	RQJSJJJJ	Level 3-10:	XZZ7SY88
Level 1-10:	RYSY?JJ?	Level 4-5:	?ZZ3VJS8
Level 2-5:	JZ4JSJJJ	Level 4-10:	K3ZZY5Y8
Level 2-10:	6ZYSYJJ?		
Level 3-5:	CZZVJSO8		

Patrick Ferqes
Österreich

Super Mario World

Wenn Du auf Yoshi sitzt, kannst Du Abhänge hinauf und hinunter reiten, indem Du nach unten drückst und dann nach rechts oder links, um in die gewünschte Richtung zu gelangen. Auch wenn Yoshi ißt, beugt er sich nach unten, wenn Du nach oben drückst, ißt er im Stehen.

Peter Coffin
England

Super Castlevania IV

Im letzten Level mußt Du in das leere Gebiet links vom Startbildschirm springen. Springe, bis Du ganz nach links kommst, wo Du mit Herzen, Waffen und Kraftverstärkern belohnt wirst! Suche nach der unsichtbaren Treppe, damit Du wieder hinaufklettern kannst.

Jurgen Diericx
Belgien

Ein brandneues Abenteuer!

Es gibt einen neuen Bösewicht unter uns! Sein Name ist Wario und während Mario unterwegs war, um gegen Tatanga in "Super Mario Land" zu kämpfen, hatte dieser Bursche die Nerven direkt in Marios Burg einzuziehen!

Marios Kräfte

Denke daran, jeden Block aufzuschlagen - diese Power-Ups sind unbezahlbar! **Super Mario** – Um Mario größer und stärker zu machen, schnapp Dir einen Pilz. **Feuer Mario** – Die Feuerblume erlaubt es Mario Feuerbälle zu werfen. **Bunny Mario** – Sammle eine Karotte und Mario verwandelt sich in den schwebenden Kaninchen Mario! **Unbesiegbarer Mario** – Mit diesem Stern bekommst Du fünfzehn Sekunden voller Unverletzbarkeit. Mario bekommt auch einen Raumanzug für Eskapaden in der Schwerelosigkeit und einen Schwimmanzug für Spiele unter Wasser in diesem tollen neuen Abenteuer!

Die Zonen

In "Super Mario Land 2" bewegst Du Dich auf einer Karte herum, so wie in "Super Mario Bros. 3" und "Super Mario World", die es Dir ermöglicht, Deinen Startlevel und den gewünschten Weg zu wählen. Plane sorgfältig - es könnte gut sein, die leichtesten Gebiete bis zum Schluß aufzuheben. Und glaube uns, es gibt viele Level in einer Zone...

Mario Zone

Die Mario Zone ist ein riesiges Mario-Uhrwerk-Spielzeug mit Zahnrädern und dem Werk des Spielzeugs, die Mario (den echten!) in Atem halten! Leider haben Koopas und ähnliches Getier das Innere dieses Spielzeugs übernommen und verursachen damit ihre eigene Art von Unordnung.

Schildkröten Zone

Die Turtle Zone besteht aus einem Unterwasserlevel voller Killerfische und Haie plus einem Ausflug in den Bauch eines Wales. Aber wo sind die Schildkröten?

Baum Zone

Vom Fuß des Baumes bis zu den hohen Ästen ganz oben ist das ein echter Kampf auf dem ganzen Weg. Frösche, Ameisensoldaten, Bienen und großschnäbelige Vögel bilden den Großteil der Feinde auf diesem Level, aber ihre Stärke sollte nicht unterschätzt werden!

Macro Zone

Hier scheint alles ein bißchen groß geraten zu sein, außer Mario natürlich! Die Ameisen werden größer, schwerer und klüger, wenn Du einen unterirdischen Tunnel benützt, um ins Haus zu kommen. Gib nicht auf, denn am Ende wartet eine Münze auf Dich!

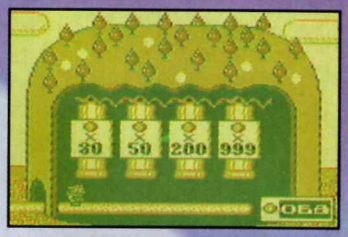
Kürbis Zone

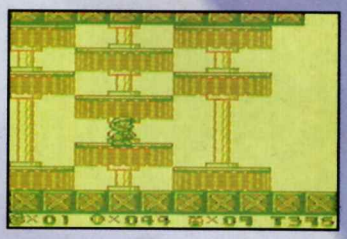
Halloween kommt früh dieses Jahr (oder spät!). Hexen brauen seltsame Getränke und Gräber öffnen sich langsam, um geisterhafte Erscheinungen zu zeigen, aber der Alptraum muß bald enden, hoffentlich mit einer goldenen Münze...

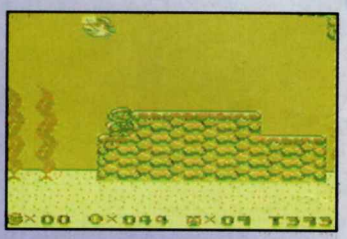
Space Zone

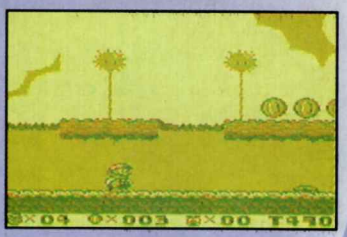
Schwerelosigkeit heißt maximaler Spaß, wenn Mario seinen Weg durch die alienverseuchte Zone schwebt und hüpft. Eine haarsträubende Reise durch ein Labyrinth voller Sterne ist eine der gefährlichsten Stufen des gesamten Spiels!

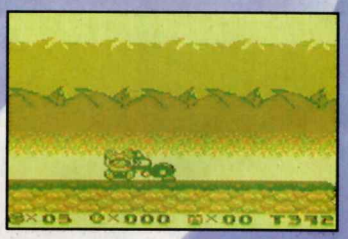
Sobald alle sechs Zonen und ihre zahlreichen Stufen beendet wurden, mußt Du Marios Burg betreten, wo Du gegen Wario um die Vorherrschaft kämpfen mußt.

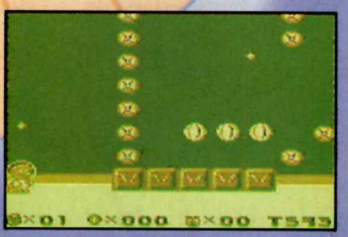


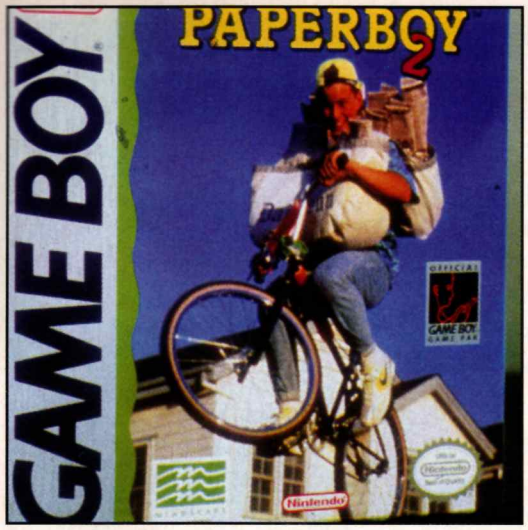










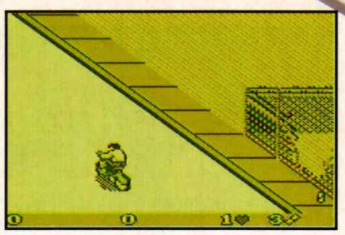


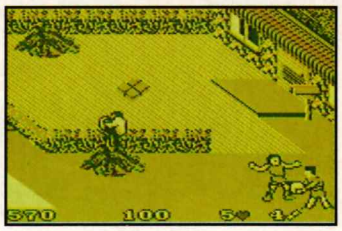
Es scheint so, als ob jeden Morgen die Zeitung auszutragen, nicht nur ein gefährlicher Job ist, sondern auch ein endloser für "Paperboy 2", den es ab sofort auch auf dem Game Boy™ gibt!

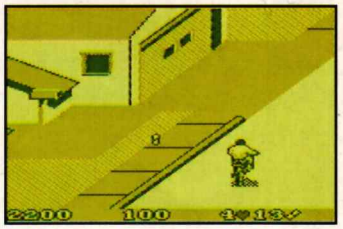
Vermeide die Gefahren der Vorstadtstraßen im Videospielland, was viel schwieriger ist, als in Wirklichkeit! Du mußt nicht nur Skateboardfahrern, Kanonenkugeln, fahrenden Kinderwagen und tollwütigen Hunden ausweichen, sondern auch die Kunden zufriedenstellen! Achte darauf gut zu zielen und die Zeitungen in die Postkästen zu bekommen, sonst verlierst Du Abonnenten. Wenn Du alle verlierst, bist Du auch Deinen Job los!

"Paperboy 2" hat einige Veränderungen gegenüber dem Original erfahren. Es gibt natürlich viele neue Hindernisse, während die Richtung nach der Hälfte des Kurses wechselt und bestimmte Aufgaben erfüllt werden können, um extra Bonuspunkte zu sammeln, wie z.B. fahrende Kinderwagen zu stoppen oder Diebe niederzuschlagen, die Geschäfte überfallen. Wenn Du Erfolg hast, kannst Du vielleicht sogar Dein Bild in der Zeitung sehen, die Du austrägst!

Drei Wochen voller Chaos warten auf diejenigen, die tapfer genug sind, diesen Job anzunehmen. Jeder Tag ist voll von nonstop Action mit einem anspruchsvollen Testkurs am Ende, in dem Du viele Bonuspunkte verdienen kannst!





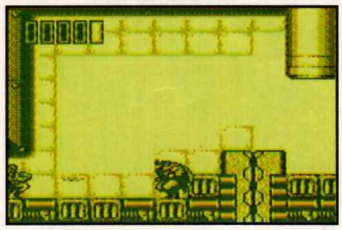


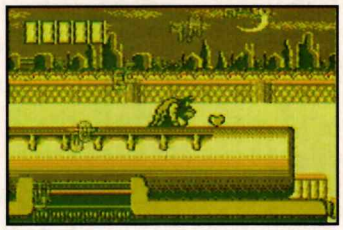
Wenn die Guten immer überleben, dann sollten die besten der bösen Buben auch den Tod austricksen können, nicht wahr? Das trifft auf jeden Fall auf den Joker zu, der zurückgekehrt ist, obwohl ihn der dunkle Ritter im ersten Batman Abenteuer besiegt hat, und der nun wieder Chaos in Gotham City anrichtet!

"Batman - Return of the Joker" ist völlig verschieden vom vorhergegangenen Game Boy Spiel, nicht nur wegen der Größe und der Qualität der Graphiken. Batman selbst ist auch ein bißchen verbessert worden - er kann nun sein Batrope verwenden, um aus der Gefahrenzone zu gelangen, er kann sich aber auch kurz an Wänden anklammern, bevor er sich weg- oder nach oben stößt.

Der erste Level beginnt in den Abwasserkanälen, wo die verschmutzten Abwässer dieselbe Bedrohung für Batman darstellen, wie die zahlreichen Bösewichte, die den Eingang zum Geheimversteck des Jokers beschützen. Doch Batman muß den steigenden Wassern ausweichen und den Schutz der Gegner niederreißen, da der Joker die Teile gestohlen hat, die dringend zum Bau von Raketen gebraucht werden, die der Joker sicher gegen die unschuldigen Menschen von Gotham City einsetzen will! Schnapp Dir die Waffen, schlage die Männer des Jokers und schwinge Dich über die gefährlichen Abwässer, aber denke daran - die Zeit ist nicht auf Deiner Seite!

Die Gefahren der aktiven Maschinen, die Spannung eines Kampfes auf einem fahrenden Zug und die Mysterien eines geheimen vierten Levels warten auf Batman, sollte er die Kanäle überleben. Dieser dunkle Ritter braucht einen Partner, der ihm weiterhilft - irgendwelche Angebote?

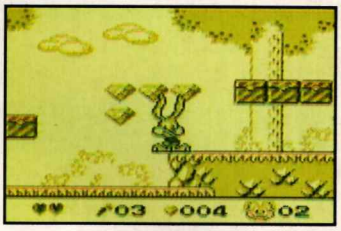


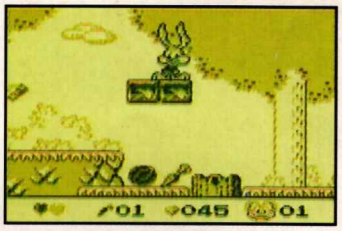


Komm mit den Tiny Toons, wenn sie sich zusammenschließen, um die niedliche und knuddelige Babs aus den Klauen von Montana Max zu befreien!

Alle beliebten Tiny Toons Figuren spielen in diesem aufregenden Abenteuer mit. Buster Bunny, Hamton und Plucky Duck bilden ein Team, das Du durch die vielen Gebiete des Toon Landes führen mußt, während Dizzy Devil, Furrball, FiFi und Shirley the Loon alle ihr Bestes geben, um Dir zu helfen! Vier Level mit absolutem Chaos tragen zu einem actionreichen Spiel bei, das in den Wäldern beginnt, wo Du Dizzy Devil finden mußt, um an einem großen Berg vorbeizukommen und weiterzugehen in die unterirdischen Höhlen und Gebäude. Überall wo Du hingehst gibt es Fallen und comicartige Feinde, deshalb sind die unterschiedlichen Fähigkeiten von Buster und Co. sehr praktisch!

"Tiny Toon Adventures" kombiniert den Zeichentrick Humor und die Figuren voller Action. So wie schon "Duck Tales™" und "Wizards and Warriors" wird dieses Spiel mit den beliebten Tiny Toon Figuren auch bald zu Deinen Favoriten gehören!

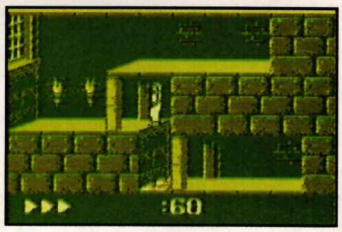


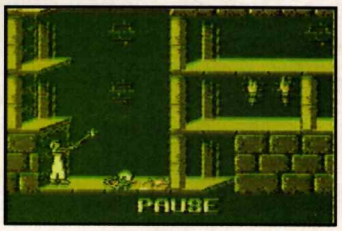


Reise zu den mystischen Tempeln der Ostens und nimm die Rolle des mutigen Prinzen an, der nach der gefangenen Prinzessin sucht. Mit unzähligen persischen Wächtern und den einfallsreichsten Fallen, die es zu überwinden gilt, ist dies ein Abenteuer, das man nicht auf die leichte Schulter nehmen sollte!

Als der persische Prinz mußt Du viele Gefahren in den verschiedenen Levels überleben, damit Du die wartende Prinzessin erreichen und retten kannst. Ein tolles Videospiel Szenario, aber "Prince of Persia" geht von einem bestimmten Blickwinkel an die Sache heran. Zu Beginn kommen die meisten Gefahren in Form von Fallen auf Dich zu, so wie Druckplatten, die Tore öffnen, Stacheln, die im Boden eingelassen sind und unzählige andere gefährliche Dinge. Jeder Level ist eine Art Labyrinth mit vielen Fallen, Löchern und Problemen, die man überwinden muß. Es gibt auch einige Perser, mit denen man fertig werden muß, ein Säbel kommt da gerade recht!

Die zweite Haupteigenschaft von "Prince of Persia" ist, daß Du große Kontrolle über den Hauptdarsteller ausübst. Er kann sich ducken, laufen und springen, Du kannst Dich mit den Fingern an Plattformen festklammern, auf Plattformen nach oben und unten klettern, oder jeweils nur einen Schritt nach vorne schleichen. Die Qualität der Animation jeder einzelnen Bewegung ist hervorragend - viele Bilder sind so geschaffen worden, um die Action so fließend wie möglich zu gestalten. Das gilt für jeden beweglichen Gegenstand, bis zu den einstürzenden Platten, die dieses Spiel zu einem visuellen Leckerbissen machen!



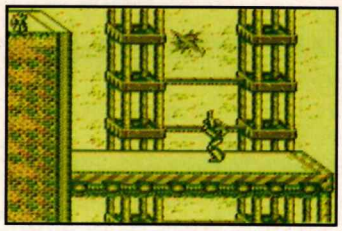


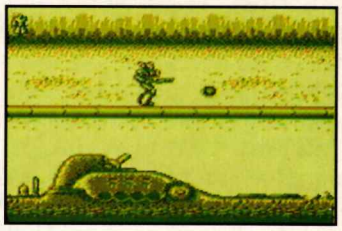
Die übergroße Spannung von "Probotector" gibt es nun auch auf der tragbaren Power des Game Boys™ mit voraussichtlich spektakulären Ergebnissen!

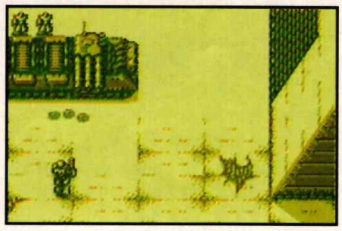
Als Probotector, der dazu ausgesucht wurde, eine Alien-Invasion abzuwehren, mußt Du Dich durch zahlreiche verschiedene Gebiete kämpfen und eine Auswahl an Waffen verwenden, um die wütenden Horden zu zerstören. "Probotector" unterscheidet sich von Spielen derselben Art durch die Unterschiedlichkeit der Levels und das dauernd wechselnde Terrain. Der erste Level besteht aus scharfen Klippen und Abhängen plus bewegten Liften und eine haarsträubenden Reise über enge Röhren. Die Anzahl der Feinde ist fast endlos und ihre Angriffe hören niemals auf - mit gepanzerten Cyborgs, Dauerfeuer aus Gewehren und einer kleinen Seeflotte, die Du besiegen mußt, wirst Du wahrscheinlich öfter den Pauseknopf betätigen!

Der zweite Level wechselt zu einem Blickwinkel von oben und zeigt eine Reihe von gepanzerten Fahrzeugen und Panzern. Es wäre eine gute Idee nach der wärmesuchenden Waffe zu suchen, denn damit kannst Du den Feind fast mühelos anpeilen. Es stehen Dir aber noch einige andere Waffen zur Verfügung, die genauso effektiv sind - Du mußt aber bestimmte Waffenbehälter zerstören, um die besten zu entdecken!

Tolle Graphiken, herausforderndes Spiel, viele interessante Variationen und eine Menge Action warten auf Dich in "Probotector". Das Spiel ist auf jeden Fall genauso gut wie sein Cousin auf dem NES und Du solltest zumindest einmal reinsehen!





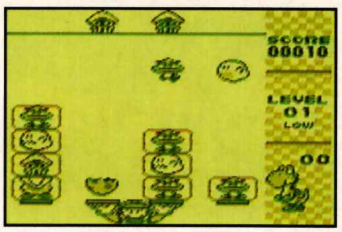


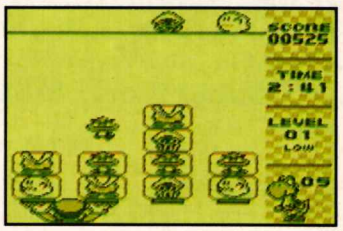
Yoshi, Marios Helfer in "Super Mario World" ist den Super NES Besitzern schon gut bekannt und nun bekommt er sein eigenes Spiel auf dem Game Boy, mit diesem neuen Rätselspiel!

"Mario & Yoshi" wird ähnlich wie "Tetris" gespielt, obwohl der Stil des Spiels und die Technik unterschiedlich sind. In diesem Spiel gibt es vier Plattformen, die unten auf dem Bildschirm sind. Es fallen immer zwei Boxen mit Figuren gleichzeitig von oben über den Bildschirm. Um diese Plattformen zu bewegen, verwende Mario. Es müssen immer entweder zwei gleiche Figuren übereinander liegen, um diese verschwinden zu lassen, oder den Stoß nicht über den oberen Rand des Bildschirms hinaus wachsen zu lassen. Die Figuren, von Goombas bis zu Venus Feuerblumen, sind schon in vorhergegangenen Mario Spielen vorgekommen, Du weißt also, was Du zerstörst!

Yoshi kommt mit seinem Ei ins Spiel. Füge zwei Hälften eines Eis auf einem Stoß zusammen, egal, wieviele Blöcke sich dazwischen befinden, sie werden alle gleichzeitig zerstört!

Wie in ähnlichen Spielen ist es so, daß je mehr Blöcke Du zerstörst, desto schneller wird das Ganze. Mit zahlreichen Optionen, wie z.B. der Auswahl der Hintergrundmusik, einer Zwei-Spieler-Möglichkeit und einem B Spiel, in dem Du den Bildschirm abräumen mußt, um zu gewinnen, wird "Mario & Yoshi" sicher genauso ein Hit wie "Tetris"!





Höchstpunktzahlen

NES

Bubble Bobble

Thomas Tschollitsch	9 900 960
Sebastien Chapelle	2 987 500
Dafydd Gwyn	1 902 660
Davy Vandeputte	1 437 730

Double Dragon

Alexander Nami	135 000
Kurt Beyrus	97 650

Double Dragon II

Sven De Ruyver	362 420
Martin Flood	112 750
Bertrand Peret	88 920
Michel Hallet	70 650

Dr Mario

Jurg Schelling	1 125 800
Sabine Schelling	303 900
Geraldine Courtois	291 000
Sabine Denis	258 000

Duck Hunt

Thomas & Paul Williams	691 200

Duck Tales™

Willi Mayr	32 325 000
John Burk	29 563 000
Clemens Mayr	11 178 000
Hari Frodel	11 124 000
Michaela Kurzbock	11 105 000
Gregori Baumann	11 034 000
Elsa Kenn	10 260 000

F Zero

Gilles Clavel	48 500

Kickle Cubicle

Pascal Viot	4 411 200

Paperboy

Andre Guger	83 750
Bert Vanbrabaht	78 400
Beatrice Jimenez	76 450
Caroline Delcourt	16 750

Pinball

Marco Graber	921 870

Pinbot

Eric Mombaerts	121 001 698
Michael Kastnor	99 999 999
Edgar Peeters	99 999 999
Cindy De Kerf	38 356 200
Jozef Detelder	26 728 200

Robocop

Fabrice Schnyders	197 456
Kenny Verboven	183 686

Super Mario Bros. 3

Jean Gilsoul	9 999 990
Francois Shantu	9 999 990
Gerda Wesley	9 999 990

Tetris

Arnaud Corens	999 999
Thomas Tobler	999 999

Hitlisten

Es gibt wirklich einen Grund zum Feiern für Mario, denn seine großen Spiele halten sich wieder einmal auf den ersten Plätzen! Es scheint so, als ob alle Klassiker sich noch immer großer Popularität erfreuen, egal ob auf dem NES oder dem Game Boy™, doch wir glauben, daß mit Spielen wie "Mega Man III", "Batman 2 - Return of the Joker" und "Super Mario Land 2" Bewegung in die Hitlisten kommen wird!

Wir bitten Euch um Eure Stimmen für die NES und Game Boy™ Hitlisten - schreibt sie uns in der gewünschten Reihenfolge auf und gebt an ob die Liste für NES oder Game Boy™ gilt. Dann sendet das Ganze an die übliche Adresse.

NES Top Ten

1 ◆ **Super Mario Bros. 3**
2 ◆ **Super Mario Bros. 2**
3 ◆ **Super Mario Bros.**
4 ▲ **The Legend of Zelda**
5 ◆ **Double Dragon II**
6 ▲ **Batman**
7 ● **Duck Tales™**
8 ● **Zelda II – The Adventure of Link**
9 ◆ **Teenage Mutant Hero Turtles**
10 ● **Megaman 3**

Game Boy Top Five

1 ◆ **Super Mario Land**
2 ● **Megaman**
3 ● **Teenage Mutant Hero Turtles**
4 ● **Metroid II**
5 ● **Hook**

▲ RAUF ▼ RUNTER
◆ KEINE ANDERUNG ● NEUEINSTIEG

Top Gun II

Dirk Schaap	102 000

SUPER NINTENDO

Super Mario World

Tony Dalmolin	9 999 990

GAME BOY

Castlevania

Francois Kint	26 350

Choplifter

Stefan Godefroid	24 000
Eric Darricarrere	20 430

Dr Mario

Daniel Reding	33 600
Peter Lommelen	17 600
Luc Watrin	7 800

Duck Tales™

Vincent Vandenbranden	11 718 000
Martin Posch	13 731 000
Bernd Koller	11 602 000
Lennart Hoffmann	10 310 000

King of the Zoo

Olivier Mets	796 700

Kung Fu Master

Glenn Vanwaegevelde	998 530

Nemesis

Edouard Rogge	653 860

Pacman

Debby Jacobs	10 870

Paperboy

Julien Tholet	32 750
Hugues Servais	25 500

R-Type

Pieter Jan Dries	313 059
Wouter Weil	238 813

Revenge of the Gator

Marc Zottler	3 017 580
Gerald Leitgeb	1 081 270
Kevin Sanders	510 250

Super Mario Land

Dick de Best	999 999
Edouard de Wall	999 999
Susi Kerngast	999 999
Stephane Lutynski	999 999
Karin Osterreicher	999 999
Fabrice Schnyders	999 999
Sander Velema	999 999
Arnaud Soulet	999 999
Denny Winter	999 999

Tetris

Peter Lommelen	479 398
Johannes Mally	396 660
Claudia Sares	344 498
Elke Riesenhuber	309 048

Wenn es echter Ruhm und Bewunderung sind, denen Du nachjagst, dann mußt Du Dir Deinen Platz auf der Seite der High Scores von Nintendo gewinnen! Um fair zu sein, können wir Deinen Namen nur einmal in der Liste drucken, aber damit die Chancen am größten sind, schicke uns doch alle Deine Hi Scores. Wir brauchen von Dir eine Liste der Höchstpunktezahlen, Deinen Namen, Alter (geniere Dich nicht!), Adresse und Foto von jeder Punktezahl. Wir brauchen speziell Dein Alter, da wir unsere Auswahl nicht nur auf die Punktezahl, sondern auch auf die Leistungsstufe beziehen! Wie wäre es mit einigen Eltern/Kinder Kombinationen? Wir wissen, daß viele Mütter und Väter spielen, wenn die Kinder im Bett sind - wieso sollten wir also ihre Scores nicht mit denen der jüngeren Generation vergleichen (aber nicht schummeln!).

Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg
Club Nintendo, Auf dem Wolf-30, CH-4052 Basel

*©Walt Disney Co. – ™Capcom Co. Ltd.

Hi Mario,
mein Name ist Ursula Kneidinger und ich komme aus Österreich. Ich bin ein riesiger Fan von eurem Club. Deshalb bin ich auch wild entschlossen bei Eurer Spiele-Hitliste mitzumachen. (Meine persönliche folgt am Schluß.) Ich finde es toll, daß Ihr Fan Briefe abdruckt und sie Euch zu Herzen nehmt. Euer Club ist alles in allem fast unentbehrlich.
1. Super Mario Land
2. Castlevania
3. Bubble Ghost
4. Dr. Mario
5. Simpsons
Euer begeisterter Fan,
Ursula Kneidinger, Arbing

Hallo Ursula,
vielen Dank für Deinen netten Brief. Wir freuen uns, daß Du so ein begeisterter Fan bist! Deine Hitliste ist natürlich bei unserer Gesamt-Hitliste berücksichtigt worden. Wir hoffen, daß wir auch weiterhin fast unentbehrlich für Dich sind und wünschen Dir noch weiterhin viel Spaß mit Nintendo!
Dein Super Mario
Club Präsident

Hallo Mario!
Vielen Dank, daß Du mich in Deinen tollen Club aufgenommen hast! Ich würde mich riesig freuen, wenn Du diesen Brief abdrucken würdest! Ich habe immer viel Spaß mit den Clubheften und freue mich deshalb immer sooo bis die nächste Ausgabe eintrifft. Nun habe ich eine Frage: In Deiner Classic-Ausgabe ist auf der letzten Seite, im grünen Kästchen gedruckt: "Club Nintendo, das heißt 6 x pro Jahr das Nintendo-Heft für das erste Jahr kostenlos." Heißt das, daß es nur das 1. Jahr kostenlos ist? 2. Frage: Kann man mit dem Advantage alle Spiele spielen, oder nur bestimmte? Nun muß ich Schluß machen. Bitte antworte mir!
Deine Andrea Perchthaler, Klagenfurt

Hallo Andrea,
wir freuen uns, Dich bei uns im Club zu haben. Das Clubheft und die Clubmitgliedschaft sind bis auf weiteres gratis. Falls es einmal etwas kosten sollte, werden wir das im Magazin veröffentlichen! Mit dem NES Advantage kann man alle Spiele spielen! Für uns ist er der beste Joystick, den es für das NES gibt - man kann Dir also nur zum Kauf des Advantage raten! Weiterhin viel Spaß mit Nintendo wünscht Dir,
Dein Super Mario
Club Präsident

Lieber Super Mario!
Ich finde Deine zwei Fernsehsendungen Super Mario Brothers und Telestick einfach super. Jedesmal, wenn ich bei Telestick den Ausruf "Bravo, bravo, gewonnen!!" höre, freue ich mich, daß jemand mit einem Produkt von Dir beglückt wurde. Ich schaue mit auch jeden Tag die Mario Brothers an und nehme sie mir auf Video auf. Ich schwinge auch öfters das Tanzbein und singe auch jedesmal Deinen Superrapsong "Tanz den Mario" mit. Außerdem bist Du mein Superidol und ich habe mein ganzes Leben nach Deinen Lehren aufgebaut. Du solltest nicht nur Clubpräsident von Nintendo sein, sondern auch von der ganzen Welt. Zum Abschluß ein kurzes Gedicht: Mario ist der Superstar, ja das weiß ich, das ist klar, machts auf meinem Game Boy ZUNG, weiß ich, das war ein neuer Supersprung. Mario der Superheld, rast mit Düsen durch die Welt, er besiegt das Böse schnell, denn schließlich ist er ganz schön hell. Daß Dich auch ein jeder mag, ist überhaut keine Frag'.
Deine Fans,
Reinhold, Christoph, Christof, Markus und Stefan und deren Lehrer, Eltern und Freunde, Salzburg

Hallo Reinhold, Christoph, Christof, Markus, Stefan, etc.!
Vielen Dank für Euren Brief. Mir scheint Ihr habt ein wenig übertrieben. Ich freue mich zwar über so begeisterte Fans, aber daß Ihr gleich Euer ganzes Leben nach mir ausrichtet ist vielleicht doch etwas zu viel!? Danke auch für das nette Gedicht, es ist eines der besten, das ich in letzter Zeit zugeschickt bekommen habe! Wir sehen uns bei Telestick und der Super Mario Brothers Show!
Euer Super Mario
Club Präsident

Lieber Club Nintendo!
Ich finde den Club einfach super! Aber gebt doch mal Rätsel, Poster, Sticker etc. von Mario und den anderen in das Club Magazin! Und was kostet es, im Club zu sein und wie lange kann ich beim Club bleiben?
Eure treue Leserin,
Regina Forster, Wolfern

Hallo Regina,
danke für Dein Lob. Wir tun unser Bestes, um den Club für die Mitglieder attraktiv zu gestalten. Wir können leider nicht in jedes Heft ein Poster oder Sticker geben, aber in Zukunft wird es hoffentlich öfter ein "Zuckerl" für unsere treuen Fans geben. Der Club ist bis auf weiteres gratis und Du kannst so lange Mitglied bleiben, wie Du möchtest. Viel Spaß beim Spielen wünscht Dir,
Dein Super Mario
Club Präsident

Lieber Mario,
Die Zeitschrift "Club Nintendo" ist einfach super. Eine Frage an Dich: Weißt Du, wieviele verschiedene Game Boy Spiele es in Österreich zu kaufen gibt? Ich habe schon 5 Spiele.
Euer Fan,
Dietmar Hochgatterer, Gallneukirchen

Hallo Dietmar,
vielen Dank für das Lob! Wir versuchen das Magazin so zu gestalten, daß es allen unseren Lesern gefällt - was nicht einfach ist! Im Moment gibt es in Österreich ca. 90 Spiele, die offiziell importiert wurden. Du erkennst sie an den deutschen Texten auf Packung und Spielanleitung. Alles mit englischen Texten ist grau importiert und wir können für diese Spiele leider keine Tips und Tricks weitergeben. Also, achte darauf, daß Du "legale" Ware kaufst! Weiterhin viel Spaß mit Nintendo wünscht Dir,
Dein Super Mario
Club Präsident

Hallo Mario,
Ich hätte eine Frage: Wenn man sich einen Nintendo kauft, mit einem Spiel, muß man dann auch diese Karte, die dabei ist, ausfüllen und einschicken, oder nicht? Bitte schreibt mir bald zurück!
Natascha Perkaus, Wien

Hallo Natascha,
Du bist bereits Mitglied bei uns. Bitte schicke uns deshalb keine Karte mehr, denn jede doppelt oder dreifach eingeschickte Karte bringt unsere Computer Dateien durcheinander und macht uns mehr Arbeit. Also, schicke uns bitte keine Karte mehr, da Du ja schon die Magazine erhältst.
Dein Super Mario
Club Präsident

Hallo!
Vielen Dank für das Magazin und die anderen Sachen. Es hat mir alles sehr viel Freude bereitet. Übrigens finde ich Super Mario Land ist das beste Spiel, das ich kenne. Ich konnte es nur sehr schwer bekommen, nur in einem Laden hatten sie es. Tschüß!
Daniela Walter, Tschagguns

Hallo Daniela,
wir finden auch, daß Super Mario Land eines der besten Spiele auf dem Markt ist. Ende des Jahres kommt Super Mario Land 2 heraus und das wird Dir sicher noch besser gefallen! Die Händler versuchen zwar, immer genug Kassetten auf Lager zu haben, aber bei den beliebten Kassetten kann es schon mal passieren, daß ein Titel ausverkauft ist. Weiterhin viel Spaß mit Nintendo,
Dein Super Mario
Club Präsident

Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg. Club Nintendo, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel.

Nintendo

GAME BOY™

Doppelter Spaß, doppelte Action!

Das größte Game Boy Abenteuer aller Zeiten